AVANCES SONIC BOOM FUEGO Y HIELO | SUPER MARIO MAKER 3DS | RHYTHM PARADISE MEGAMIX | RETRO REPORTAJE LOS JUEGOS DE **NES MINI**



REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

REPORTAJE

MARIO PARTY STAR RUSH

¡Fiesta, risas y diversión en 3DS!

REPORTAJE

PAPER MARIO COLOR SPLASH

¡La aventura más pintona de **Wii U**!

ESPECIAL

YO-KAI WATCH

- **Fichas Coleccionables** 5ª entrega
- **Los secretos** del Infierno Infinito

ANÁLISIS

DRAGON QUEST VII

El mejor rol de la historia, en **3DS**

Nº 289 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00289



Descárgate a **Shiny Yveltal** para Pokémon X/Y o Rubí Omega/Zafiro Alfa



25 TRUCOS
para Súper Entrenadores



REPORTAJE

¡Nuevos Pokémon, nuevas aventuras!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 289



Rubén Guzmán

Bienvenidos

El 22 de agosto se celebró la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Río, y en ella se dio el pertinente relevo a la ciudad organizadora del evento en 2020: Tokio. Y la manera de hacerlo nos dejó encantados a los aficionados a los videojuegos que la vimos en directo: en el vídeo de presentanción, el primer ministro nipón, Shinzo Abe, se transformó en Super Mario para atravesar el mundo por una tubería y aparecer en el Estadio Olímpico de Río. Antes, en el vídeo de presentación de Tokio, ya habíamos visto a personajes como el Capitán Tsubasa (Oliver Atom), Pac-Man o Doraemon (embajador oficial de los juegos de Tokio), pero Mario tuvo un protagonismo especial. Y eso no es sólo un detalle con el que Tokio se ganó millones de corazones en todo el mundo. Es una muestra del reconocimiento, tanto económico como cultural, que Japón da a los videojuegos, hasta el punto de convertirlos en su carta de presentación ante todo el planeta. Y nuestro Mario, su mayor icono, fue el principal protagonista. ¡Qué orgullosos de él nos sentimos todos los nintenderos del mundo!



página 20 **Reportaje** Mario Party Star Rush. Te contamos los secretos de la nueva fiesta de Mario y sus colegas.



página 24 **Reportaje** Pokémon Sol / Pokémon Luna. Nuevos Pokémon, diferencias entre ediciones...

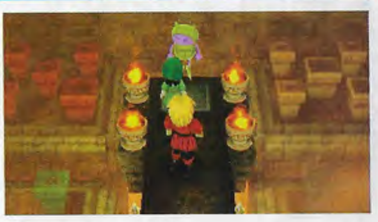


página 30 **Reportaje** Paper Mario Color Splash. Una aventura llena de color se acerca a tu Wii U.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



FICHAS YO-KAI WATCH

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
La espera ha valido la pena: vaya vicio llevo con Dragon Quest VII.



Gustavo Acero
He probado la NES Mini y es tan pequeña que ya no la veo.



Luis Galán
El Direct de 3DS me ha recordado algunos de los juegazos de Wii U.



Laura Gómez
Me muero de ganas de aplastar con el movimiento Z de Snorlax.



Samuel González
Mighty Nº 9 no es tan Mighty como prometieron, pero es muy desafiante.

➲ **Mario Sports Superstars** incluirá fútbol (once contra once), un gol que celebramos los fans de Mario Strikers.

3DS

La mejor vuelta al cole de 3DS

Abrimos el curso con un aluvión de títulos para los próximos meses.



➲**Los Poochitos** de **Poochy & Yoshi's Woolly World** indicarán la presencia de secretos, y el juego incluirá 30 cortos de animación protagonizados por Yoshi y su "Nintendog".





Quedamos en la Plaza

La **Plaza Mii de StreetPass** recibe una actualización que agiliza el acceso a los juegos, amplía la cola de 10 a 100 Mii (Plaza remium), y estrena cuatro juegos por 2,99E cada uno: Minicarreras Mii, Bolsa Mii, Expedición Mii y Ninja Mii.

Nintendo 3DS ha empezado septiembre con los deberes hechos: una Nintendo Direct de la que ha salido muy revitalizada con montones de novedades, regresos y sorpresas para otoño y la primera mitad del próximo año.

¡Larga vida a 3DS!

Comenzamos por el anuncio que nadie esperaba: **Pikmin for 3DS**, el retorno de Olimar y sus incondicionales "followers" en su primera aventrua portátil, ahora enfocada en la acción con desplazamiento lateral y control táctil para lanzar a nuestros diminutos Pikmin contra los enemigos, obstáculos y tesoros.

La Doplhin despegará en 2017, pero antes (2 de diciembre), recibiremos a **Super Mario Maker for 3DS** con nuevas opciones que detallamos en su avance de este número. Y de un editor de plataformas saltamos a otro ya editado que nos va a enamorar: **Poochy & Yoshi's Woolly World**, la genial aventura de Wii U aderezada con nuevos niveles donde controlaremos al adorable compañero de Yoshi en busca de sus Poochitos. Y para bordarlo del todo, ¡Poochy tendrá su amii-



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **30 años de Zelda**
Mira que amiibo más chulos prepara Nintendo para celebrar el aniversario.



pág 8 **Vuelve New Leaf**
El mejor Animal Crossing se actualiza para interactuar con amiibo.



pág 12 **Molón en Japón**
Las noticias japonesas nos traen la resurrección de Dragon Quest X... en NX.





Ever Oasis nos llevará a un enorme desierto lleno de mazmorras, aliados con armas y habilidades únicas y materiales para crear objetos.



Pikmin for 3DS utiliará la doble pantalla para explorar el entorno, aunque esta vez la estrategia dará paso a la acción táctil, más en la línea de Kirby: Mass Attack.



Pensar rápido y usar a todos los Pikmin será la única forma de sobrevivir en este nuevo mundo: un cambio de estilo que puede sentarle muy bien a Olimar.







EL CATÁLOGO DE 3DS RECIBE LA VISITA INESPERADA DE PIKMIN Y POOCHY JUNTO A UNA LISTA DE NOVEDADES DE AQUÍ A 2017



bo de lana!, que acompañará al juego (en bundle y por separado) el 3 de febrero. Más tarde, ya en primavera, llegará **Mario Sports Superstars**, un pentatlón de cinco deportes que incluirán tenis, golf (ambos desarrollados por Camelot), béisbol, equitación y fútbol, todos ellos con multijugador local online. Tras el ejercicio, nada mejor para saciar nuestra sed aventurera que **Ever Oasis**, el prometedor RPG con combates en tiempo real, al que se unirá **Dragon Quest VIII:** El periplo del Rey Maldito.

Mientras tanto, nos espera un otoño de titulazos como el recién lanzado **Dragon Quest VII**: Fragmentos de un mundo olvidado, **Mario Party: Star Rush** (7 de octubre), **Rhythm Paradise Megamix** (21 de octubre), los esperadísimos **Pokémon Sol y Pokémon Luna** (23 de noviembre) o Picross 3D: Round 2 (2 de diciembre). De verdad, así no hay quien se coja vacaciones.

Yo-kai Watch 2 se aparecerá en primavera de 2017

Los nuevos fantasmas de **YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits** y **YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls** llegarán a Europa en primavera. Estas nuevas entregas aclararán el origen de Yo-kai Watch e incluirán una mayor variedad de Yo-kai, elementos de estrategia mejorados y un modo multijugador cooperativo para hasta 4, que permitirá usar las recompensas obtenidas en la aventura individual.





ACTUALIDAD

Zelda: 30 años de leyenda

2016 marca el 30 aniversario del primer The Legend of Zelda, ¡y Nintendo lo sigue celebrando a lo grande!

Fue **el 21 de febrero de 1986** cuando llegó a las tiendas japonesas un juego llamado The Legend of Zelda. Se trataba de uno de los títulos de lanzamiento de Famicom Disk System, la versión que Nintendo lanzó de su Famicom con un lector de discos en lugar del de cartuchos de la consola original (el Famicom Disk System sólo salió en Japón). Han pasado más de 30 años y ahora sabemos que la palabra "leyenda" del título no era exagerada, porque esta serie estaba destinada a convertirse en **la saga de aventuras más legendaria** de la historia de los videojuegos.

Nintendo ha ido celebrando el aniversario durante 2016 con diferentes eventos, pero se guardaba una traca final de lo más emocionante. Para empezar, nos ha sorprendido con **las cuatro figuras amiibo** que podéis ver en esta misma página y que son, sin duda, de las más bonitos que se han creado hasta la fecha. Estarán disponibles el 2 de diciembre. Después, ha anunciado que ya está disponible **el nuevo DLC para Hyrule Warriors de Wii U y 3DS** inspirado en Phantom Hourglass y Spirit Tracks, los dos Zelda de DS (y no será el último, ya que hay previsto para este invierno otro inspirado en A Link Between Worlds), y también nos ha recordado que **The Legend of Zelda**, el primer juego de la saga, será uno de los juegos incluidos en la consola **Nintendo Classic Mini: NES**, a la venta **el 11 de noviembre**.

THE LEGEND OF ZELDA CREÓ HACE 30 AÑOS EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS EN TIEMPO REAL. HOY DÍA, LA SERIE SIGUE SIENDO UN REFERENTE

La Leyenda de Zelda cumple 30 años y está más viva que nunca. De hecho, todos esperamos con ansia **The Legend of Zelda Breath of the Wild**, que llegará a Wii U y NX el año que viene.

Los amiibo del 30 aniversario

El 2 de diciembre, Nintendo lanza cuatro amiibo especiales: un **Link al estilo 8 bits**, **Link de Ocarina of Time** y **Toon Link y Zelda de The Legend of Zelda: The Wind Waker** (estos dos se venderán conjuntamente en un pack). Estos amiibo funcionarán igual que los amiibo de Link, Toon Link y Zelda de la Super Smash Bros. Collection, y además tendrán una funcionalidad especial en The Legend of Zelda: Breath of the Wild cuando salga el año que viene. Ah, y además recuerda que también hay previstos para 2017 tres amiibo de Breath of the Wild: **Link con arco, Link a caballo y un Guardian**.



Link 8-bits

Toon Zelda (The Wind Waker)

Toon Link (The Wind Waker)

Link (Ocarina of Time)



Nuevos DLCs para Hyrule Warriors

Las dos versiones del juego (Wii U y 3DS) han recibido el tercer pack de contenido adicional, inspirado por Phantom Hourglass y Spirit Tracks. Se incluye a un nuevo personaje jugable, Toon Zelda (poseyendo el cuerpo de un espectro), el arma Báculo de las Arenas para Toon Link, un nuevo mapa del modo Aventura y 15 nuevas piezas de trajes para el modo Hadas.



Zelda Skyward Sword en la eShop

Ya puedes descargarte de la eShop de Wii U, por sólo 19,99 euros, el único Zelda diseñado exclusivamente para Wii, que salió a la venta en 2011. La historia de Skyward Sword es el inicio de toda la saga, y el juego se caracteriza por aprovechar al máximo la detección de movimiento del mando de Wii, que se convertirá en tu espada. De hecho, para jugarlo son necesarios un mando de Wii con tecnología Wii MotionPlus y el nunchako.



Skyward Sword es un Zelda único por su jugabilidad, basada en usar el mando de Wii como si fuera la espada de Link.

ACTUALIDAD 3DS

¡Los amiibo llegan a Animal Crossing New Leaf!

Si ya tienes el juego, este otoño te bajarás una actualización gratuita que hace compatibles las figuras. Y, si no lo tienes, cómprate la nueva edición Welcome amiibo.

El mejor Animal Crossing de la historia, New Leaf para 3DS, será pronto compatible con las figuras amiibo gracias a **una actualización online gratuita** prevista para este otoño. Según ha informado Nintendo, la actualización incluirá compatibilidad con los amiibo de la serie Animal Crossing, además de con determinadas figuras de otras series.

Además, el 11 de noviembre Nintendo lanzará **50 nuevas tarjetas amiibo de Animal Crossing** que servirán para que se muden a tu pueblo habitantes completamente nuevos creados para la ocasión. Por último, el 25 de noviembre llegará a las tiendas en formato físico **una nueva edición del juego** llamada **Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo**, que incluirá la actualización de serie.

Hasta aquí la información facilitada por Nintendo, pero quedan dudas aún por despejar: ¿será compatible con las anteriores series de tarjetas amiibo de Animal Crossing? ¿Traerá además alguna otra novedad? Nintendo ha prometido dar más información en un nuevo **Nintendo Direct** también este otoño.

Animal Crossing New Leaf salió a la venta en Japón a finales de 2012 y en Occidente a mediados de 2013, y desde entonces ha vendido **la increíble cifra de 9 millones de unidades** (fuente: vgchartz.com) Pero es un juego tan enorme que muchísimos usuarios lo están disfrutando todavía, y sin duda la actualización le dará nueva vida... y le convertirá en uno de los súper ventas de las Navidades. ¡La fiebre Animal Crossing no cesa!



El 25 de noviembre saldrá a la venta Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo, una nueva edición con la actualización de serie. Incluirá una tarjeta amiibo (Nintendo aún no ha detallado cuál).

TU PUEBLO SE ANIMARÁ ESTE OTOÑO CON LA LLEGADA DE NUEVOS VECINOS








Con la actualización Welcome amiibo, Animal Crossing New Leaf se convierte en compatible con los amiibo de Animal Crossing y algunas figuras amiibo de otras series.




El 11 de noviembre llegarán 50 tarjetas amiibo con nuevos habitantes nunca vistos hasta ahora en el juego. ¡Vete preparando, tendrás nuevos vecinos!



Entrevista a Katsuya Eguchi y Hisashi Nogami

creadores de Animal Crossing

¿Por qué una actualización de New Leaf tanto tiempo después del lanzamiento del juego?
Nogami: Pensando en quienes ya dejaron de jugar, con esta actualización queremos darles una nueva razón para volver a poner el juego. Y por supuesto, el lanzamiento de las tarjetas amiibo de Animal Crossing nos hizo pensar que sería una buena idea incorporarlas a la experiencia de New Leaf.

¿Tenéis vuestra propia colección y figuras amiibo favoritas?
Nogami: No tengo todas las figuras, pero me gusta coleccionar los amiibo de juegos en los que he participado. En cierto modo, esos personajes y sus respectivos amiibo son como mis hijos, y por eso me resulta difícil escoger un favorito. Pero si tuviera que elegir uno de la serie Animal Crossing, diría que Tendo y Nendo.

Eguchi: Mi favorita es Canela. Además de ser mi personaje preferido, es la única que tiene dos variedades distintas en función de su ropa: Canela con ropa de invierno y con ropa de verano. Está más guapa con la ropa veraniega (risas).

Después de Happy Home Designer, ¿veremos más spin-offs con otros conceptos?
Nogami: Llevamos quince años produciendo juegos de Animal Crossing y estamos contentos con las muchas personas que disfrutan con su mundo, así que seguiremos explorando la serie de todas las maneras que podamos. Puede que con algún futuro juego intentemos cambiar la percepción de que Animal Crossing es más para chicas, y quizás hagamos alguna entrega más dirigida a los chicos. Siempre que se nos ocurra alguna idea que nos parezca divertida, y a la que nosotros mismos jugaríamos, trataremos de incorporarla a un juego.

En Animal Crossing los aspectos sociales son muy importantes. ¿Disfrutáis más creando experiencias de este tipo?
Nogami: Sí. Queremos crear títulos que sean divertidos por sí mismos; pero con un multijugador puedes conectar con otro ser humano, con lo cual la experiencia va incluso más allá del propio juego. La experiencia puede llegar a convertirse en un importante recuerdo relacionado con tu propia vida.



Eguchi (centro) y Nogami (derecha) posan junto a Roberto, que les entrevistó durante la pasada Gamescom de Colonia.

ACTUALIDAD

Mario salta a iPhone y iPad

Nintendo lanzará en diciembre en la App Store de Apple el juego Super Mario Run, un plataformas clásico de Mario pensado para jugarse con una mano.



En un movimiento que ha asombrado al mundo, Nintendo anunció el pasado 7 de septiembre que el primer juego de Mario para móviles, **Super Mario Run**, estará disponible en diciembre para iPhone y iPad.

El juego será un plataformas clásico de Mario adaptado a los dispositivos de Apple: **Mario correrá automáticamente** y nosotros pulsaremos la pantalla para que salte (según el tiempo que presionemos, variará la intensidad del salto). Super Mario Run tendrá tres modos: en el primero, el objetivo será alcanzar la meta recogiendo monedas por el camino; en el segundo **correremos contra las marcas de otros jugadores**; y el tercero nos invitará a "crear nuestro propio Reino Champiñón". La descarga de una parte del juego será gratuita y habrá que pagar un precio aún no determinado para tenerlo completo. El propio Miyamoto ha confirmado que el juego **llegará a dispositivos Android**, pero no este año, sin dar más datos sobre la fecha.







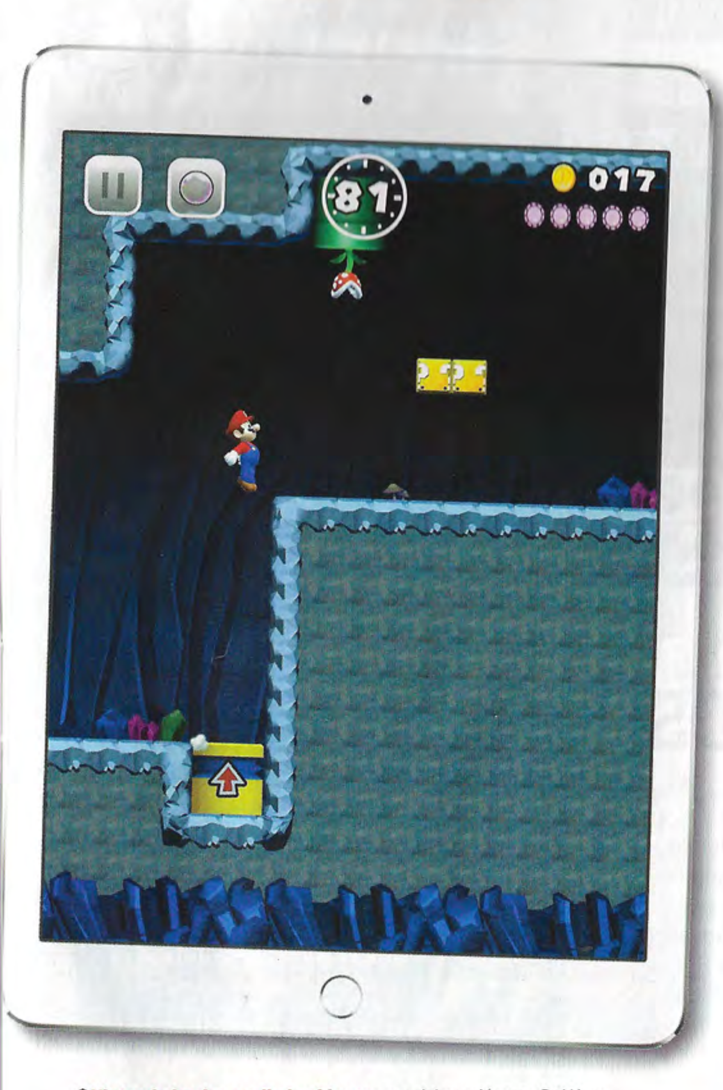
En Super Mario Run, Mario correrá automáticamente y nosotros controlaremos su salto. Habrá un modo en el que competiremos contra las marcas de otros jugadores.



Pokémon GO en Apple Watch

En la misma conferencia de Apple en la que se presentó Super Mario Run, se reveló que **Pokémon GO llegará a Apple Watch en algún momento de 2016**. El juego mantendrá las características del original y añadirá información sobre la distancia que recorremos y las calorías que consumimos al jugar. Pokémon GO ha alcanzado desde su lanzamiento en julio la increíble cifra de 500 millones de descargas, y **Pokémon GO Plus**, la pulsera que nos sirve para interactuar con el juego, ya está a la venta.





Nintendo ha desarrollado el juego en colaboración con DeNA, y con Miyamoto al frente. Una garantía de que la esencia clásica de los juegos de fontanero se trasladará a iPhone y iPad.



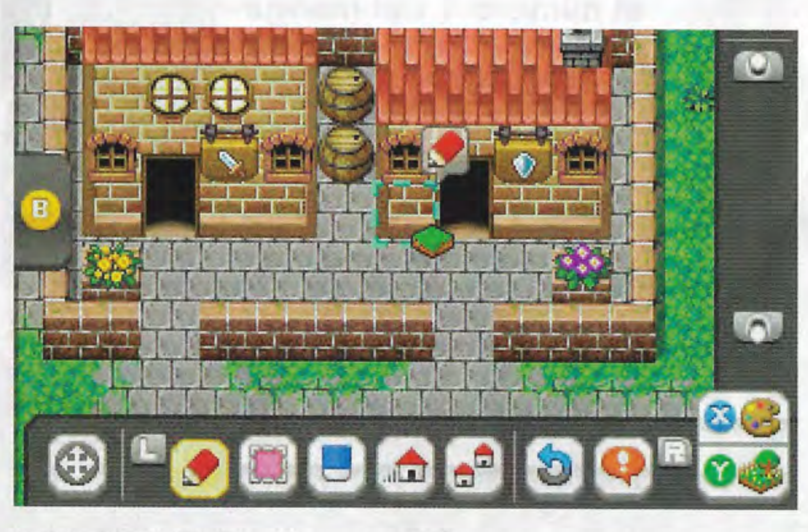
Conexión con Japón

El nuevo juego de Dragon Ball para 3DS es muy especial, pues nos presenta muchísimas fusiones entre personajes nunca antes vistas. Y para aumentar aún más la oferta de rol en 3DS, con RPG Maker Fes todos podrán crear sus juegos.



Dragon Quest X también llegará a NX

La décima entrega numerada de la saga de rol japonés por antonomasia es uno de los primeros juegos confirmados para NX, la próxima consola de Nintendo. Con Dragon Quest X, Square Enix apuesta por una experiencia MMORPG (rol multijugador masivo en línea), a diferencia de sus predecesores y del próximo DQ XI (actualmente en desarrollo para 3DS). Dragon Quest X lleva tiempo disponible en Japón para Wii, Wii U y 3DS, pero ninguna versión ha llegado a Occidente. ¿Habrá más suerte con esta nueva edición para Nintendo NX?



RPG Maker Fes: crea tus juegos de rol en 3DS

La herramienta RPG Maker, con la que los usuarios pueden crear sus propios juegos de rol sin necesidad de poseer conocimientos de programación, tiene más de veinte años a sus espaldas con múltiples versiones para ordenadores y consolas. El próximo 24 de noviembre saldrá para 3DS en Japón su versión más completa e intuitiva hasta la fecha, que permitirá compartir online los juegos que creemos: todo el mundo podrá jugarlos con sólo descargar la aplicación Maker Player de la eShop, por lo que ni siquiera hará falta adquirir RPG Maker Fes para disfrutar de las creaciones de los demás. SNES, Game Boy Color, Game Boy Advance y DS ya tuvieron versiones de RPG Maker, pero sólo salieron en Japón. Ojalá esta nueva versión para 3DS (o al menos el Maker Player) llegue a nuestras fronteras, porque seguro que muchos crearán juegazos.



BREVES...

Puyo Puyo Chronicle, rol y puzle para 3DS

Para celebrar el 25 aniversario de su saga de juegos de puzle Puyo Puyo, Sega ha anunciado un juego para 3DS que combinará la jugabilidad clásica de sus predecesores con una gran aventura de rol. Por una parte exploraremos los escenarios y hablaremos con otros personajes, pero cuando luchemos contra enemigos tendremos que superar los típicos puzles de Puyo Puyo para salir victoriosos. Saldrá en Japón el 8 de diciembre.

The Legend of Dark Witch 3

La tercera entrega de esta saga de acción y plataformas con jugabilidad de avance lateral está en desarrollo para 3DS. Los dos primeros están disponibles en la eShop europea de 3DS, y el primero de ellos está de oferta por sólo 2,99 euros hasta el 22 de septiembre.

All Kamen Rider: Rider Revolution

El 1 de diciembre saldrá en Japón este nuevo juego de acción para 3DS basado en la mítica serie de superhéroes y ciencia ficción Kamen Rider, que nació en la televisión japonesa en los años 70 y ha tenido múltiples encarnaciones desde entonces. Incluirá más de 70 "Riders" jugables.







EL LANZAMIENTO DEL MES

Dragon Ball: Fusions

Todas las fusiones que podáis imaginar.



Lanzamiento en Japón: 4 de agosto

En Japón ya pueden experimentar fusionando infinidad de personajes de Dragon Ball en este juego de rol, que mezcla personajes y escenarios de todas las series (incluyendo la más reciente, Dragon Ball Super). A medida que avanzamos en su aventura, vamos reclutando personajes, y podemos fusionarlos con los nuevos brazaletes EX-Fusion para obtener combinaciones más poderosas. Cualquier fusión que se os ocurra es posible: Goku y Broly, Piccolo y Krillin, Buu y Mr. Satan... son sólo algunos de los innumerables ejemplos disponibles. ¡Incluso está Arale (de Dr. Slump, otro mítico manga de Akira Toriyama)! De esta manera formamos un equipo de cinco personajes y luchamos en combates plagados de acción. La exploración también es importante, con muchos escenarios reconocibles.



amiibomania

Galería del coleccionista

Hasta ahora hemos conocido a las amiibo de los youtubers, pero a partir de hoy los protagonistas seréis vosotros. ¡Sube una foto de tu colección amiibo a #amiibomaniaRON y la expondremos aquí!

NBro @NintendoBros_

Nuestro primer coleccionista no sólo presume de haber sacado todas las figuras de sus cajas sin miedo al polvo, sino que encima nos propone un juego: encontrar la única que no es amiibo. Podéis guiaros por el tamaño... ¡y rechazad imitaciones!

Fran @fran_j_chico

El salón de Fran parece un escaparate, pero nos da que no las tiene en venta. ¡Eso vale oro!

BernatNin @Bernat_AF

A veces, no importa cuántas sino dónde, y este rincón presidido por la gran SNES es el altar perfecto.

Requena Relet @Rekenart

Javier tiene arte hasta para colocar sus figuras amiibo, y eso que no le han cabido todas en la foto. Habrá que repetirla en formato póster.

PalmaSoft @PalmaSoft

Por esta vitrina ha merecido la pena la mudanza. ¡A ver si nos invitas a tu nueva casa y te "mudamos" alguna caja!



Parecen oficiales, pero son...

amiimods

Las nuevas formas de Alola van a dar tanto juego en **Pokémon Sol y Luna** como en el mundo "fanart"; nada más revelarse, algunos maestros del cincel y el pincel se pusieron manos a la obra. ¡Mira y admira!



Os presentamos a Mimiklink, la última genialidad de @MissGandaKris, autora de todos estos "amiimods". Qué calladito se tenía Toon Link lo de su primo de Alola...

El Exeggutor "aloliano" ha sido el "meme" del verano en las redes, y no tardó mucho en recibir este homenaje de altura. Si fuese oficial, vendría en una caja de zapatos... y tumbadito.



Marowak y Raichu de Alola han sido los últimos en materializarse gracias a la destreza de Ganda Kris, cuyo nivel de detalle no deja de sorprendernos. Mirad el sombreado de Marowak y las orejitas en espiral de Raichu. Adorable.





Aparte de Pokémon Sol y Luna, también nos han encantado estas versiones del Inkling con traje de samurái (de akshop08) y Metal Sonic 2.0 (yourgamechangers.com). Ya sólo nos falta un amiibo de Poochy... *Oh, wait!*

amiibomania

amiibopics

Sube una foto artística a #amiibomaniaRON y podrás llevarte un amiibo como recompensa.



El mes que viene regalamos otro amiibo a la "amiibopic" más chula u original que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**.

Foto Ganadora ¡Este amiibo se va a tu casa!



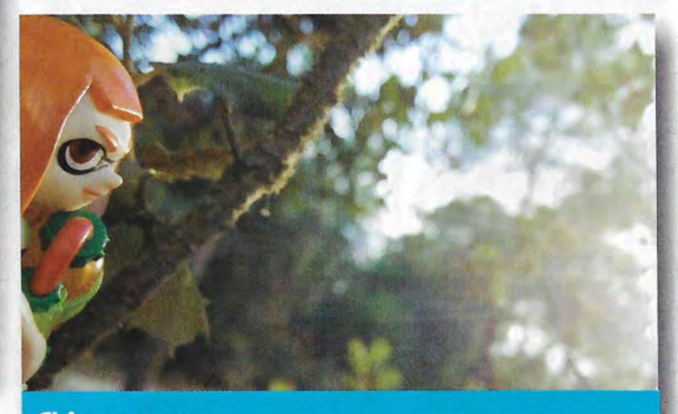
Mr.edu2 @guiltyboy01

"¡Cuidado, Yoshi, ese no es tu huevo!". Así ha disfrutado Mr.Edu2 de sus vacaciones en la montaña, y su idea nos ha gustado tanto que le pedimos un favor: otra foto con Link enfrentado a ese "cuco" enfurecido. ¡Felicidades por el premio!



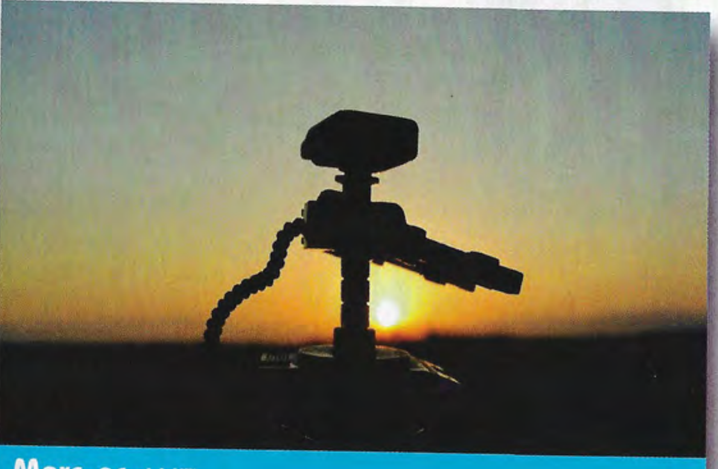
DeedLow #MK8 @theDeadLocked

"Selfie de Toad en su chalet con sus amigos pasando una tarde de vacaciones", con merendola incluida. Ay, no quedan días de verano...



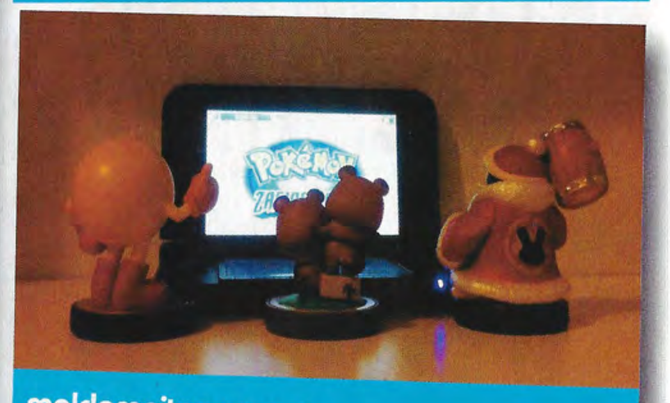
Chips @Dr_Chips_

Tras una sesión al aire libre como esta, Inkling chica ya puede abrirse su propia cuenta de Instagram. Genial encuadre e iluminación natural.



Marc @CrobbYT

"¡Las puestas de sol están para ser aprovechadas!". Y que lo digas: algo tan sencillo como una silueta a contraluz nos puede R.O.B.ar el corazón. Buen trabajo.



maldemoitos @Toninoferrol

Los amiibo también van al cine, y no hay pantalla más grande para ellos que la de 3DS XL. Pues tiene buenas críticas la "peli" que van a ver...

amiibo del mes: Totakeke



Seleccionamos los amiibo más codiciados por los nintenderos, y el de este mes es un "canteo"... acompañado de guitarra.

Animal Crossing: NL 3DS

La actualización gratuita de Animal Crossing New Leaf: Welcome amiibo hará el juego compatible con los amiibo de la serie Animal Crossing (lo que incluye una nueva serie de cartas amiibo de AC con personajes nuevos). Así que Totakeke y el resto de amiibo de AC están de actualidad.



Las figuras y tarjetas amiibo por fin se podrán usar en Animal Crossing: New Leaf. El 11 de noviembre, 50 nuevas tarjetas amiibo se sumarán a la colección.

AC: Happy Home Designer 3DS

¿Quieres diseñarle un hogar a Totakeke? Pues eso es lo que podrás hacer gracias a su figura (o tarjeta) amiibo, ya que es la única forma de que nos pida encargos. Además, puedes invitarle a visitar cualquier casa o edificio público que hayas diseñado, asignarle un trabajo y llevarte objetos exclusivos.



Usa el teléfono amiibo de la inmobiliaria para recibir muebles, empapelados y objetos de los hogares de otros jugadores que haya visitado tu amiibo.

También compatible con:

- **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016** (Wii U)
- **Mini Mario & Friends: amiibo Challenge** (Wii U y 3DS)
- **Hyrule Warriors/Hyrule Warriors Legends** (Wii U y 3DS)
- **Pokkén Tournament** (Wii U)
- **Super Mario Maker (Wii U)**
- **New Style Boutique 2** (3DS)
- **Chibi-Robo! Zip Lash** (3DS)
- **Word Puzzles by POWGI** (Wii U y 3DS)
- **Yoshi's Woolly World** (Wii U)
- **Kirby: Planet Robobot** (3DS)
- **amiibo Touch & Play** (Wii U)
- **Mario Party 10** (Wii U)
- **Captain Toad: Treasure Tracker** (Wii U)
- **Mi Osito y Yo** (3DS)

¡SÚPER CONCURSO!





¡Gana una **NEW NINTENDO 3DS XL EDICIÓN ESPECIAL POKÉMON SOL / POKÉMON LUNA** junto con la **edición del juego** que elijas, **Sol** o **Luna**!



+



o





¡Consejos para los nuevos entrenadores de Pokémon Sol y Pokémon Luna!

¿Eres un entrenador experto? ¡Demuéstralo! Publica tu consejo para nuevos entrenadores en Twitter con el hashtag **#miPokéconsejo**. El mes que viene publicaremos los más destacados, y el mejor de todos ganará una **Nintendo 3DS Edición Especial Pokémon Sol y Pokémon Luna** con la edición del juego que prefiera: **Pokémon Sol o Pokémon Luna**!

Revista Oficial Nintendo

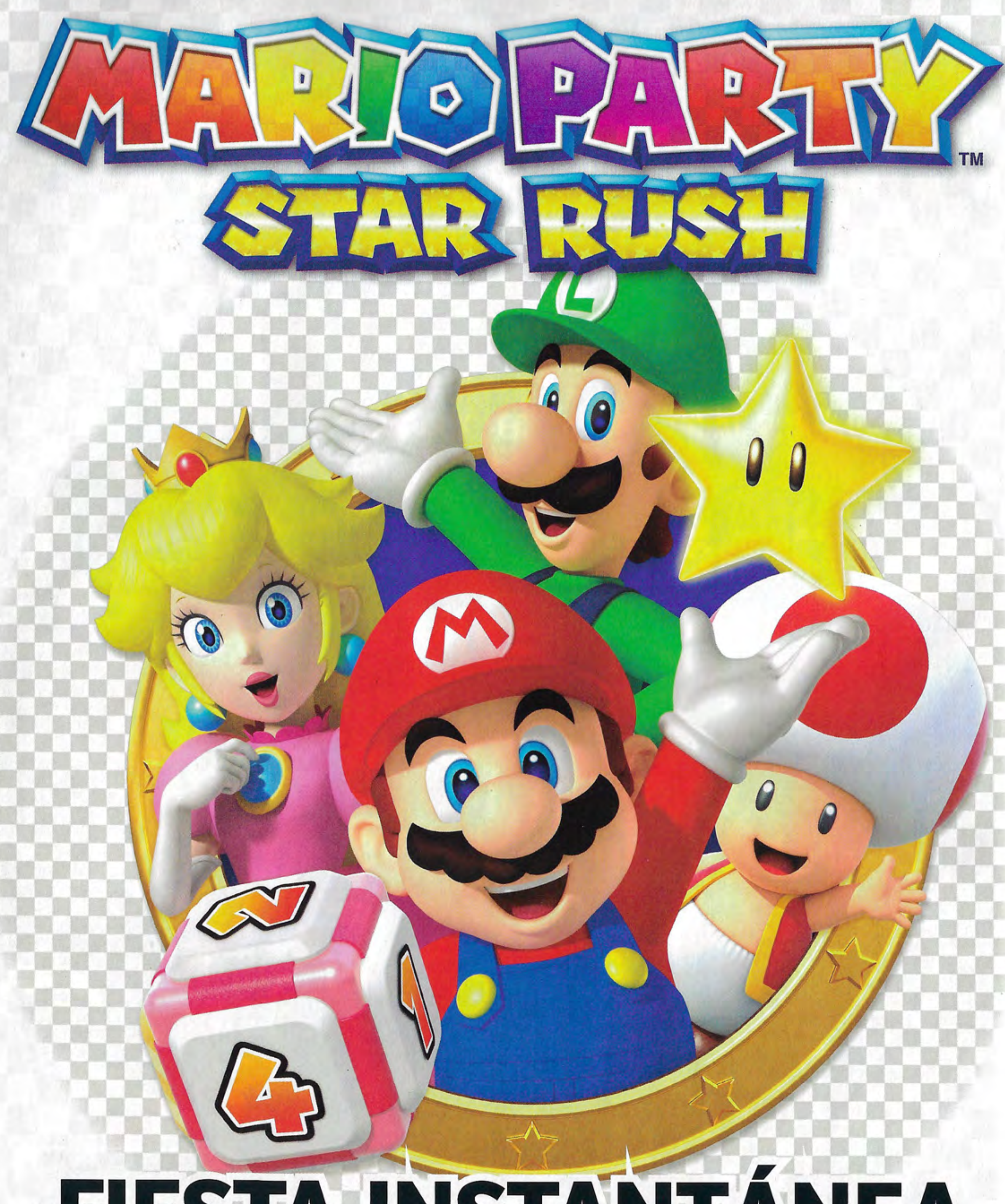
Nintendo®

Participación abierta hasta el 30 de septiembre de 2016





SONIC BOOM
FIRE & ICE
™
new NINTENDO 3DS XL
NINTENDO 2DS
¡RESERVA YA!
A LA VENTA
30 SEPTIEMBRE
25th ANNIVERSARY SONIC THE HEDGEHOG
NINTENDO 3DS
SONIC BOOM FIRE & ICE
SEGA
3
www.pegi.info
www.nintendo.es
SANZARU GAMES INC.
SEGA
Nintendo
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES



FIESTA INSTANTÁNEA

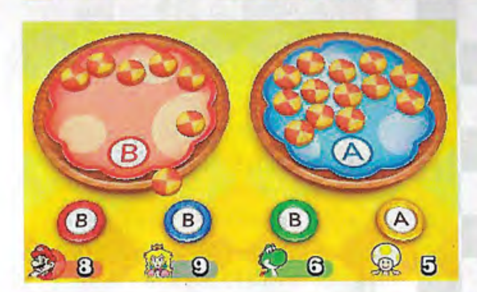
Montones de minijuegos y modos totalmente nuevos nos esperan en el nuevo Mario Party para 3DS, que ofrecerá la experiencia más intuitiva y ágil que se ha visto hasta ahora en la saga.













La prolífica saga de tableros y minijuegos de Nintendo recibirá una nueva entrega el próximo 7 de octubre. Será la primera vez que una consola portátil (en este caso 3DS) reciba un segundo Mario Party, tras aquel Island Tour que salió hace ya casi tres años (y que, recordemos, está disponible a precio reducido en la gama Nintendo Selects). Pero **con Mario Party Star Rush, Nintendo quiere cambiar las reglas** en un esfuerzo por adaptar mejor el concepto de la saga a la agilidad e instantaneidad que requiere una portátil.

Una nueva fiesta portátil

Hace poco estuvimos en la Gamescom, donde tenían ya el juego completo, por lo que pudimos probarlo en profundidad por primera vez. Toads a la Aventura será el modo más importante, en el cual tendremos que recuperar estrellas de manos de grandes jefes clásicos de Mario moviendo el dado todos a la vez, y reclutar por el camino a los personajes jugables de toda la vida. Y es que, aunque los cuatro jugadores empezarán todos con **Toads de distintos colores**, otros personajes se nos irán uniendo si pasamos por las casillas adecuadas del tablero: la gracia de esto será que con ellos podremos sacar números más altos en los dados, y **aprovechar ciertas habilidades** (por ejemplo, Wario podrá romper algunos elementos). Tenéis más información sobre este modo en la última columna del reportaje.

Obviamente, la cosa no acabará ahí, pues habrá **un buen puñado de modos** de lo más divertidos. **Maratón Monetaria** nos ha parecido de lo más curioso, y puede dar mucho juego:

LOS JEFES

En el modo Toads a la Aventura nos enfrentaremos a varios jefes en cada partida, a través de unos minijuegos especiales. Estos son algunos de ellos.



FLORO PIRAÑA

El rey de las plantas piraña, que debutó en Super Mario Sunshine, será uno de los jefes a los que habrá que derribar para hacernos con una estrella.

HUESITOS GIGANTE

Un Huesitos de inmensas proporciones. Habrá que dispararle cañonazos a base de saltos bomba, y esquivar los huesos que nos lance.

GRAN BOB-OMB

Para derrotar al rey de los Bob-omb habrá que colocar bombas en unos cañones que irán apareciendo, y acertar con ellas en su cuerpo. O sea, luchar con bombas contra una gran bomba.

FIGURAS AMIIBO COMPATIBLES

Será el segundo Mario Party compatible con amiibo, después de Mario Party 10 para Wii U. Todos los de la serie Super Mario serán compatibles.

LOS NUEVOS

Estas siete figuras se unirán dentro de poco a la serie Super Mario. Wario, Estela, Donkey Kong y Boo (que brillará en la oscuridad) llegarán el mismo día que Star Rush (7 de octubre), mientras que a Daisy, Diddy Kong y Waluigi los tendremos el 4 de noviembre. Aún no se conocen los detalles sobre su funcionamiento en este juego, pero en el próximo número os lo contaremos todo.

MARIO PARTY STAR RUSH

MUY FÁCIL DE JUGAR Y D PROPORCIONARÁ DIVERS

➲ sin dados y a través de rápidos minijuegos (pinballs, pesca, etc.) obtendremos monedas, y por cada moneda nuestro personaje avanzará una casilla. El objetivo será **llegar a meta** antes que nuestro rival... pero por el camino habrá todo tipo de sorpresas.

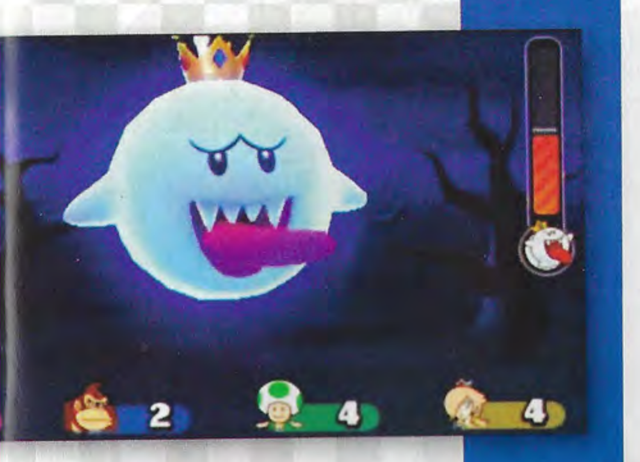
Festival de modos

Por otra parte estará **Fiesta de Globos**. En él nos moveremos por tableros tradicionales en los que la clave son una serie de globos repartidos por ellos, y que exploraremos al pasar por sus casillas para llevarnos las monedas de su interior. También habrá modos más pensados para partidas cortas como **Mariogammon** (inspirado por el backgammon) o **Puzle numérico** (un puzle al estilo Tetris, pero con números en sus piezas).

Además, cabe destacar **Dando**







TOADS A LA AVENTURA

Este será el modo por excelencia. En él, diversos enemigos del universo Mario han robado las clásicas estrellas que siempre han formado parte de la saga, y hay que alcanzarlos en el tablero para enfrentarnos a ellos y recuperarlas. Lo primero que llamará la atención es que ahora los cuatro jugadores (si no sois tantos, la CPU controlará al resto) lanzarán el dado a la vez.

[...] SERÁ UN JUEGO [...]E DISFRUTAR, QUE [...]IÓN PARA TODOS

la Nota, un modo muy diferente a los demás que seguirá **las mecánicas de los juegos de ritmo**. Habrá que pulsar la pantalla táctil en los momentos indicados para interpretar con éxito canciones clásicas de los juegos de Mario, y hasta cuatro jugadores podrán tocar juntos, cada uno con un instrumento.

Otro elemento a tener en cuenta será la existencia de **la aplicación Party Guest**, que podréis descargar gratuitamente de la eShop. Hasta cuatro jugadores podrán disfrutar del multijugador completo sólo con que uno tenga el juego, si los otros han descargado Party Guest.

Tanto los minijuegos como el funcionamiento de los modos serán muy accesibles y sencillos. Es lo que pretende esta entrega: ser un juego muy fácil de jugar y de disfrutar, que proporcione **diversión directa** y al alcance de todos.





MÁS ÁGIL
Todos los jugadores lanzarán el dado a la vez, lo cual agilizará mucho las partidas. Esto lo hará más apropiado para el formato portátil de 3DS.

RECLUTA
Empezaremos la partida con un Toad, pero a medida que nos movamos por el tablero podremos ir reclutando a otros personajes clásicos del universo Mario.

JEFES
Los cuatro nos enfrentaremos a la vez contra ellos en minijuegos especiales, y el que más daño cause a cada jefe se llevará su correspondiente estrella.

TABLERO
Y por supuesto, habrá una gran variedad de tableros, tanto en este modo como en los otros, con distintas temáticas y características especiales.















El nuevo Pokémon Crabawler fue presentado en el Mundial de San Francisco con un vídeo en el que derrotaba a todos los Pokémon más usados de los últimos años. La broma fue todo un éxito.

¿Prefieres entrenar de día o de noche?

Se desvelan las primeras diferencias entre las ediciones Sol y Luna.

GAME FREAK
3DS
23 DE NOVIEMBRE

Vamos a hacer una recopilación de lo que ya sabemos de Pokémon Sol y Pokémon Luna: se desarrollará en **Alola**, un archipiélago de islas paradisiacas, y nuestra misión será completar el **Recorrido Insular**, una serie de pruebas en las que tendremos que vencer a los **Capitanes** para, finalmente, enfrentarnos al **Kahuna** de cada isla. En Alola encontraremos Pokémon nuevos y nuevas formas de Pokémon (hasta ahora, todas las nuevas formas los son de Pokémon de la región de Kanto). Además, los Pokémon de Alola en conexión con su entrenador, realizarán los nuevos **Movimientos Z**. También habrá **Pokémonturas**: usaremos a Pokémon para desplazarnos por tierra, mar y aire. Y por fin se han revelado **las primeras diferencias entre las dos versiones del juego**. Estarán ligadas a la hora real, pero con medio día de diferencia: Pokémon Sol estará sincronizado con la hora de nuestra 3DS, y en Pokémon Luna habrá **una variación de 12 horas**. Nos toparemos con Pokémon distintos en la misma ruta de si es de día o de noche, con lo que la experiencia cambiará según la versión. También habrá Pokémon únicos de cada edición y más secretos por descubrir. ¡Echad un vistazo a más novedades en las siguientes páginas!

¡Arrojo Intempestivo!

Ese es el nombre que recibe el nuevo Movimiento Z exclusivo de Snorlax, el Pokémon dormilón.

Hasta ahora, todo el mundo tenía a **Snorlax** como un Pokémon que se pasa el día tumbado a la bartola, durmiendo. Pero, gracias a los nuevos **Movimientos Z**, la percepción de nuestro amigo rellenito va a cambiar por completo. Si Snorlax lleva equipado un **Snorlastal Z**, su movimiento 'Giga Impacto' se transformará gracias al Poder Z, y Snorlax despertará de su letargo para destruir todo lo que se cruce en su camino. Si consigues el juegoa antes del 11 de enero, podrás recibir un **Munchlax** de evento, que además de conocer dos movimientos exclusivos (**Clemencia** y **Paga Extra**), irá equipado con un Snorlastal Z que podremos utilizar al evolucionarlo en Snorlax. ¡No dejes pasar la oportunidad!



SNORLAX PODRÁ EFECTUAR SU ATAQUE Z EXCLUSIVO SI LLEVA UNA SNORLASTAL Z



La animación del Ataque Z de Snorlax es apabullante. Por primera vez, vemos como este Pokémon abre los ojos. Intimida, ¿verdad?

Consolas de Sol y Luna

Además de la edición limitada de New Nintendo 3DS XL, Sol y Luna también contarán con una edición especial de 2DS.

Ya se ha anunciado que, con la salida del juego, se pondrán a la venta una edición limitada de **Nintendo 3DS XL**, negra y con Solgaleo y Lunala en la parte superior. Pero si eres más de **Nintendo 2DS**, preferirás esta nueva edición, una consola de color azul eléctrico, exclusivo de estos dos packs, rematado por una silueta de Pikachu. Saldrán dos packs, uno con cada versión del juego preinstalada.



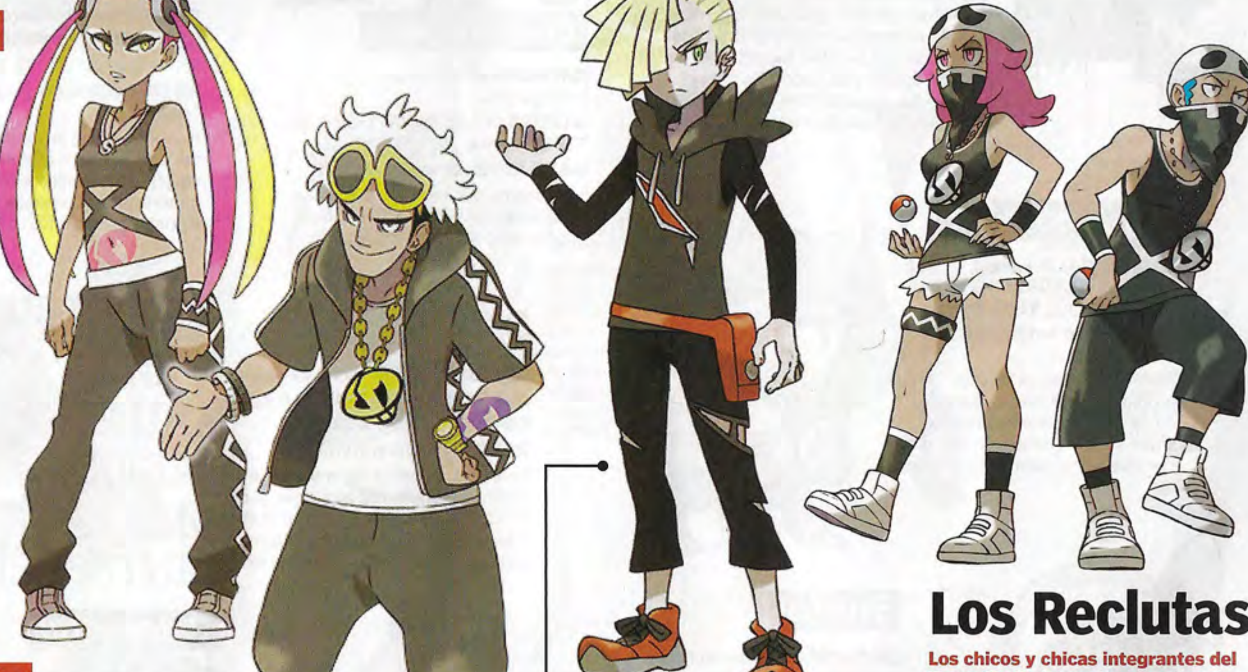
Esta 2DS vendrá en dos packs, cada uno con una de las dos versiones del juego preinstaladas.

Team Skull

Como en toda aventura Pokémon que se precie, Alola también tendrá su grupo de villanos.

En la región de **Alola**, un grupo de rufianes conocido como el **Team Skull** está causando un sinfín de problemas. Se dedican a robar los Pokémon de la gente, entorpecer las pruebas del recorrido insular y cometer todo tipo de fechorías. Uno de los miembros más misterioso del grupo es **Gladio**, que se irá enfrentando a nosotros durante nuestra aventura. Su Pokémon estrella es **Código Cero**, un Pokémon quimera que tiene un extraño parecido con **Arceus**. ¡Estamos deseando saber más de ellos!





Francine

Comandante Francine es como una hermana mayor para los miembros del Team Skull. Es severa y los mantiene a raya para que no se despisten.

Guzmán

Jefe Guzmán es el cabecilla del Team Skull. Luchador agresivo y sin clemencia, tiene asumido que nunca será uno de los Capitanes. Existe un ligero roce entre él y el Profesor Kukui.

Gladio

Entrenador Su mayor preocupación es convertirse en un contendiente muy fuerte en los combates Pokémon. Su compañero es el misterioso Código Cero.

Los Reclutas

Los chicos y chicas integrantes del Team Skull visten el mismo tipo de camiseta de tirantes con el emblema del grupo, pero nadie se las regala. ¡Todos los Reclutas tienen que comprar la suya!

Formas de Alola

¡Estos son dos nuevos Pokémon de Kanto que se han adaptado al clima de Alola!

Como ya sabemos desde hace un tiempo, el particular clima de la región de **Alola** ha provocado que algunos Pokémon, todos pertenecientes a la región de **Kanto** hasta ahora, hayan cambiado de aspecto y de tipo para poder sobrevivir en este nuevo hábitat. Este es el caso de **Rattata** y **Raticate**, que debido a la presencia de Yungoos en la isla, han pasado a dormir por el día, volviéndose Pokémon nocturnos y siniestros.

Raticate

Rattata

Los Nuevos Pokémon

Como cada mes, ya hemos descubierto una nueva tanda de Pokémon desconocidos hasta ahora.



Turtonator

CATEGORÍA: Pokémon Tortugabomba.
ALTURA: 2,0 m. **PESO:** 212,0 Kg.
TIPO: Fuego / Dragón.
HABILIDAD: Caparazón.

Turtonator vive en áreas volcánicas y se alimenta de azufre y otras sustancias que pueden encontrarse en los cráteres volcánicos. En consecuencia, su caparazón está recubierto de una capa de material explosivo.



Código Cero

CATEGORÍA: Pokémon Multigénico.
ALTURA: 1,9 m. **PESO:** 120,50 Kg.
TIPO: Normal.
HABILIDAD: Armadura Batalla.

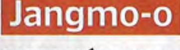
La máscara que le cubre la cabeza está diseñada para mantener bajo control su poder enorme latente.



Crabawler

CATEGORÍA: Pokémon Púgil.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 7,0 Kg.
TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Corte Fuerte / Puño Férreo.

A Crabawler no le sienta nada bien la derrota, siempre intenta alzarse en la escala social sobre el resto de sus congéneres, y físicamente procura situarse siempre en el punto más alto.



Jangmo-o

CATEGORÍA: Pokémon Escamas. **ALTURA:** 0,6 m.
PESO: 29,7 Kg. **TIPO:** Dragón.
HABILIDAD: Antibalas / Insonorizar.

Jangmo-o posee el orgullo propio de un guerrero, aunque no se vanagloria de sus destrezas. Sigue su entrenamiento con gran perseverancia para fortalecerse.



Sandygast

CATEGORÍA: Pokémon Montearena.
ALTURA: 0,5 m. **PESO:** 70,0 Kg.
TIPO: Fantasma / Tierra.
HABILIDAD: Hidrorrefuerzo.

Aparece cuando el resentimiento de algún Pokémon o de algún ser vencido en combate es absorbido por la arena. Puede controlar a quienes agarran la pala que tiene incrustada en la cabeza.





Stufful

CATEGORÍA: Pokémon Rabieta.
ALTURA: 0,5 m. **PESO:** 6,8 Kg.
TIPO: Normal / Lucha.
HABILIDAD: Peluche/Zoquete.

Su adorable apariencia y sus encantadores movimientos, combinados con su suave pelaje, hacen de Stufful un Pokémon muy popular entre los Entrenadores de Alola.



Palossand

CATEGORÍA: Pokémon Castiarena.
ALTURA: 1,3 m. **PESO:** 250,0 Kg.
TIPO: Fantasma / Tierra.
HABILIDAD: Hidrorrefuerzo.

Puede hacerse con el control de humanos adultos y manipularlos para que moldeen su cuerpo en forma de castillo de arena.

El Pokévisor

¡El espíritu de Pokémon Snap (Nintendo 64) ha regresado en forma de minijuego!

El **Pokévisor** es un dispositivo integrado en la RotomDex que nos permitirá sacar fotos de los Pokémon que encontremos en determinados lugares repartidos por toda la Región de **Alola**. Las fotos que vayamos tomando serán evaluadas, y según vaya mejorando su calidad, desbloquearemos nuevas funciones para nuestro Pokévisor, como el zoom. ¿Alguien tenía ganas de jugar de nuevo a **Pokémon Snap**? ¡Con Sol y Luna podremos rememorarlo!

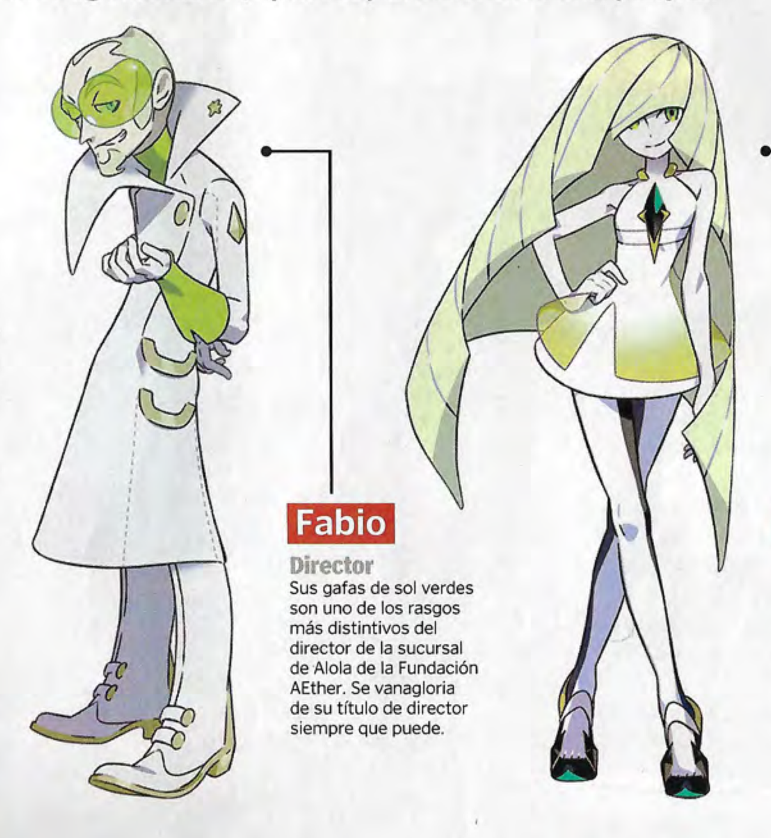


La fundación Æther

Además de lidiar con el Team Skull, en nuestro periplo por Alola también nos encontraremos con esta otra organización, que dispone de una isla propia.

El objetivo principal de AEther es cuidar de los Pokémon que están malheridos. Esta fundación ha construido una isla artificial llamada **Paraíso AEther**, en la que no solo ofrecen resguardo a los Pokémon, sino que también llevan a cabo varias investigaciones. Seguramente podamos visitar estas instalaciones durante nuestra aventura. ¿Qué relación tendrá la Fundación Aether con los **Ultraentes**? ¿Tan solo pretenden ayudar a los Pokémon, o esconden algún otro secreto? ¡Tendremos que esperar a jugar a Sol y Luna para descubrirlo!

LA FUNDACIÓN ÆTHER TIENE SU SEDE EN UNA ISLA ARTIFICIAL CONOCIDA COMO PARAÍSO ÆTHER

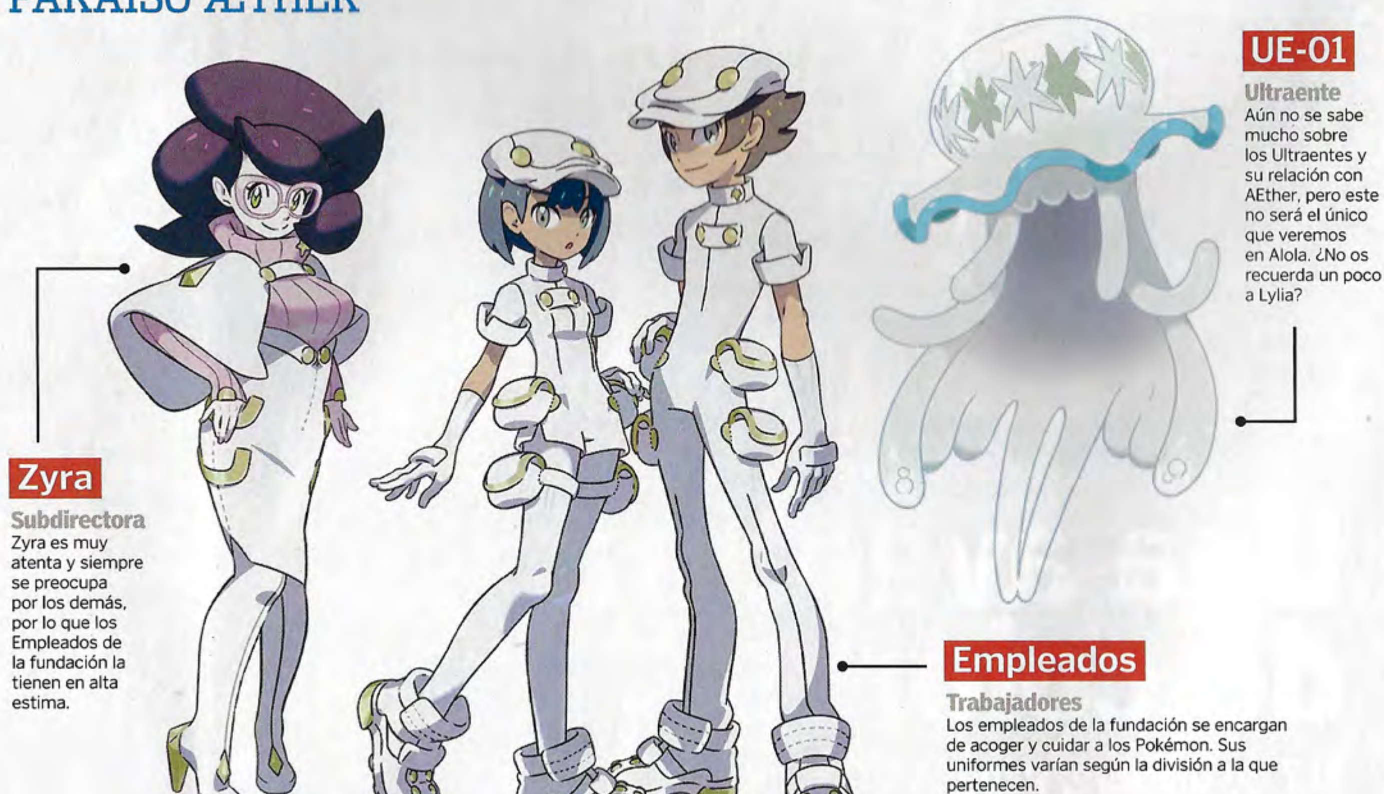


Fabio

Director
Sus gafas de sol verdes son uno de los rasgos más distintivos del director de la sucursal de Alola de la Fundación AEther. Se vanagloria de su título de director siempre que puede.

Samina

Presidenta
Samina es la encantadora presidenta de la fundación. Todavía no sabemos mucha información sobre este personaje, pero es probable que esconda un gran secreto.



UE-01

Ultraente
Aún no se sabe mucho sobre los Ultraentes y su relación con AEther, pero este no será el único que veremos en Alola. ¿No os recuerda un poco a Lylia?

Zyra

Subdirectora
Zyra es muy atenta y siempre se preocupa por los demás, por lo que los Empleados de la fundación la tienen en alta estima.

Empleados

Trabajadores
Los empleados de la fundación se encargan de acoger y cuidar a los Pokémon. Sus uniformes varían según la división a la que pertenecen.



Una aventura de colores

El 7 de octubre, Paper Mario pintará el mundo a martillazos en la aventura más refrescante de Wii U.



NTELLIGENT SYSTEMS
Wii U
AVENTURA

No sabemos cómo se sintieron los chicos de **Intelligent Systems** cuando cedieron a su "niño" Paper Mario al estudio AlphaDream para que lo usara en Mario & Luigi: Paper Jam Bros. de 3DS, pero seguro que están muy contentos de haberlo recuperado. Ellos han realizado todos los juegos de esta subsaga de aventura y rol **desde su primera entrega** (Paper Mario, N64, 2000), y tienen ya casi terminada una nueva aventura que va a sorprender a todo el mundo. Aprovechando las posibilidades especiales de Wii U (como la pantalla táctil del Wii U GamePad) han creado un Paper Mario que mantiene **su sentido del humor característico** (quizá el más refinado y encantador de todas las series protagonizadas por Mario), pero que reduce los elementos de rol para centrarse más en **la exploración y la aventura**.

Una oda al color

Todo comienza en una noche lluviosa, cuando dos embozadas figuras se acercan a la casa de Paper Mario: son Peach y su inseparable Toad, que llevan con ellos una carta enviada desde Isla Prisma. Y, cuando la abren... ¡resulta ser un Toad que ha perdido su color! Peach, Mario y Toad viajarán a la isla para descubrir que la capital está desolada y que alguien ha robado el color de sus habitantes. Menos mal que Huey (nombre en inglés), un cubo de pintura que habitaba en la fuente, se unirá a Mario para recuperar **las siete Estrellas de Pintura** que devolverán el color al lugar.

Así comienza una aventura en la que exploraremos hasta el último recoveco de Isla Prisma, un lugar donde todo es de papel, desde los Toads que la habitan a los malvados que la están atacando (y que resultan ser los secuaces típicos



Los protas

Uno de los atractivos de cualquier juego de Mario es reencontrarnos con personajes entrañables, ya sean buenos o malos. Pero, además de viejos conocidos, en el juego debuta Huey, un cubo de pintura carismático y nacido para el estrellato.



HUEY

Este es su nombre en inglés, no sabemos si cambiará en español. Un cubo de pintura gruñón que acompañará a Mario durante todo el juego, ayudándole con sus consejos.



PAPER MARIO

Aunque podremos saltar, esta vez la habilidad principal de nuestro héroe será golpear con un Martillo Pintor para devolver el color a Isla Prisma.

PAPER PEACH

La valiente princesa del Reino Champiñón irá en busca de Mario para perdirle ayuda ante los terribles sucesos que han sumergido en el caos Isla Prisma. Y le acompañará en persona hasta allí.



TOAD

El inseparable ayudante de Peach nos acompañará a Isla Prisma al principio del juego. Pero, ¡pobrecillo!, tendrá un encuentro desagradable con un Shy Guy al poco de comenzar.



SHY GUY

Será el primer enemigo que encontremos, robando el color a Toad. Además, estarán los malos más clásicos de Mario, desde los Koopa Troopa a los Hermanos Martillo.





➲**Isla Prima estará dividida en niveles** por los que nos moveremos gracias a un mapa muy al estilo de Super Mario World. Habrá bifurcaciones, niveles secretos...



➲**El Martillo Pintor** será nuestra herramienta principal: nos servirá para colorear las manchas blancas que encontremos por la descolorida Isla Prisma.



Cuando Peach, Mario y Toad encuentran apagada y seca la fuente que da color a Isla Prisma, les da la bajona. Normal. A investigar qué ha pasado.

ALGUIEN ESTÁ ROBANDO EL COLOR DE ISLA PRISMA Y DE LOS TOADS QUE LA HABITAN. ¿A QUIÉN VAS A LLAMAR? ¡AL FONTANERO DE PAPEL MÁS FAMOSO!

del ejército de Bowser. ¿Casualidad? No lo creemos). Además de la ayuda de Huey, que con sus consejos nos irá detallando las mecánicas del juego, contaremos con una herramienta fundamental: **el Martillo Pintor**. Con él, Mario dará color a las numerosas zonas en blanco que han aparecido por toda la isla, y también activará interruptores, despejará caminos o encontrará zonas secretas.

Mira tras cada doblez

Y es que, como ya hemos dicho, la exploración será fundamental en este juego: **Mario no subirá de nivel** y los ataques en los combates por turnos los realizaremos con cartas, que conseguiremos, sobre todo, en bloques. Y para usarlas necesitaremos pintura de tres colores, así que rellenar nuestra reserva será una buena razón para explorar.

El mapa recordará al de Super Mario World: Isla Prisma estará formada por fases unidas con caminos que se desplegarán por todo el mapa. Es decir, no habrá

Los objetos

La exploración será quizá el ingrediente más importante de la aventura, y muchas veces el sentido de intentar descubrir hasta el último recoveco de los escenarios será encontrar objetos como estos, algunos imprescindibles para avanzar, otros valiosas ayudas... ¡y todos de papel!

BLOQUES

Los habrá de varios tipos, y en su interior será donde con más frecuencia encontremos las cartas de ataque que usaremos en los combates del juego.

MONEDAS

Aparecerán al vencer enemigos o colorear con el Martillo Pintor las manchas blancas del escenario. Nos servirán para acceder a zonas de la Isla a cambio de una buena cantidad.



TUBERÍA

Presente desde el original Mario Bros., fue en Super Mario Bros. donde adquirieron la mítica función que mantienen hoy día: servir de acceso a otras zonas del nivel.





FLORES

Las flores y otros objetos de los escenarios serán interactivos: al aplastarlos con el Martillo, soltarán la pintura que necesitamos para colorear (y así poder usar) las cartas de ataque.



ESTRELLAS

A final de cada nivel, una "Mini Paint Star" (aún no conocemos el nombre en español) señala la meta. Y, para devolver el color a Isla Prisma, habrá que encontrar siete "Big Paint Stars", cada una protegida por un jefe.

Combates a la carta

Paper Mario Color Splash usará en los combates un nuevo sistema de cartas que recuerda a las pegatinas de Paper Mario Sticker Star de 3DS, pero con sus propias características. Cada carta será un ataque y, para usarlas, las colorearemos con la pintura roja, azul y amarilla de nuestros depósitos.



Veremos a los malos en tiempo real y podremos evitarlos. Al chocarnos comenzará el combate. Si provocamos el impacto, atacaremos primero.



Las batallas son por turnos. Cada una de las cartas será un ataque: el martillo, las flores de fuego o hielo, las botas para saltar sobre los anemigos...

HP 50/50

Battle Spin

×10

×3716

MAX 220

Place Cards Here

Flee







Seleccionaremos las cartas en la pantalla táctil, hasta dos a utilizar en cada turno. Cuanto más poderosas, más pintura gastarán de nuestra reserva.



Habrá cartas especiales que desatarán ataques superpotentes. Éste con el gato de la suerte va camino de convertirse en la imagen icónica del juego.



"mundos" pero sí zonas con ambientaciones bien diferenciadas dentro de la isla, cada una con un número variable de fases. Para superar cada nivel tendremos que hayar la **miniestrella de pintura** que habrá al final del mismo. Y, de hecho, en siete de estos mundos nos esperará una de las grandes estrellas, debidamente **protegida por un jefe**. El único revelado hasta ahora es Morton el Koopaling, lo que nos vuelve a hacer pensar en la presencia (no confirmada) de Bowser en el juego.

Dentro de cada nivel tendremos que estar muy atentos a las posibles **zonas ocultas y secretos**:

DESDE LA INTRO QUE REVELA LA TRAMA, COLOR SPLASH DESTILARÁ BUEN ROLLO. EXPLORAR ISLA PRISMA SERÁ MARAVILLOSO





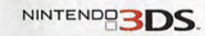
Que los escenarios sean de papel no será algo meramente estético: habrá momentos en los que podremos recortarlos para desvelar secretos o caminos.

El juego nos sorprenderá con montones de situaciones inesperadas, como este minijuego al timón de un barco. Y todas serán graciosas.

aunque la cámara seguirá a Mario desde una perspectiva lateral, si nos acercamos a los rincones será frecuente verla girar para revelar zonas ocultas. Además, en determinados lugares podremos usar unas tijeras, que no serán otra cosa que **nuestro stylus trazando líneas sobre el GamePad** para recortar fragmentos del escenario y revelar lo que hay detrás.

Pero los secretos no serán lo único molón de Isla Prisma: en ella encontraremos **multitud de personajes con los que hablar** y que nos propondrán pequeñas búsquedas y tareas secundarias, además de afrontar situaciones inesperadas en forma de minijuegos. Y es que esto es un Paper Mario, así que las sorpresas estarán garantizadas.

EL DATO
La siguiente entrega, Dragon Quest VIII, también llegará a nuestras 3DS (a principios de 2017)







Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **36,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Por algún motivo, la isla de Estarda es la única que queda en el mundo, hasta que un joven héroe y sus amigos descubren la manera de revivir otras partes del mundo en las que vivir todo tipo de aventuras.

Dragon Quest VII
Fragmentos de un Mundo Olvidado
Muchas horas e islas del mejor rol clásico.

La séptima entrega principal de la saga de rol japonés más clásica **salió allá por el año 2000** para la primera PlayStation, pero nunca llegó a Europa. Por su parte, este remake para 3DS (que incluye gráficos completamente rehechos en 3D) está en las tiendas japonesas desde principios de 2013: se ha hecho mucho de rogar, pero por fin lo tenemos ya aquí, y ahora toca disfrutar de **la aventura más extensa** de la saga Dragon Quest.

Un mundo que restaurar

Como siempre, el gran protagonista es un silencioso héroe al que nosotros mismos bautizamos, y que en esta ocasión es **el hijo de un pescador** en una pequeña isla. Lo extraño del asunto es que esta isla (llamada Estarda) parece ser el único pedazo de tierra en todo el mundo, lo cual nuestro joven héroe se niega a aceptar. Junto a sus amigos **Kiefer** (príncipe de Estarda) y **Mariel** (hija del alcalde de su pueblo) pronto descubre algo increíble: hace tiempo, el mundo estaba repleto de continentes e islas, pero desaparecieron por culpa del Rey Demonio. Sin embargo, es posible revivir todos esos continentes e islas perdidos: sólo hay que encontrar los fragmentos que hay desperdigados por el mundo y usarlos dentro de unas viejas ruinas que encuentran en un rincón lejano de Estarda: el Santuario



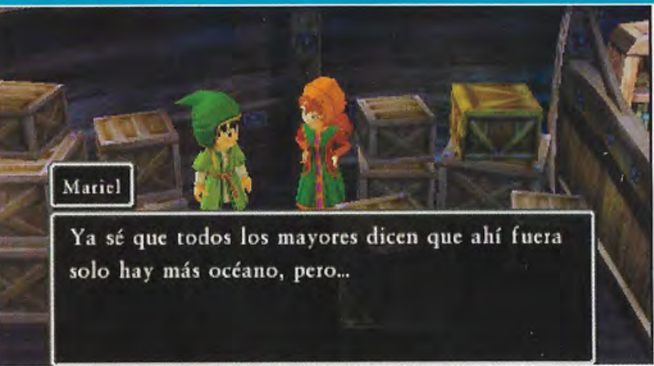









Kiefer es el príncipe heredero de Estarda, aunque sus responsabilidades reales le preocupan mucho menos que su sed de aventuras y descubrimientos.



Mariel es la hija del alcalde de nuestro pueblo. Tras avanzar en el juego, se nos unen otros personajes jugables como el niño lobo Gronzo y el legendario Sir Enio.

AL EXPLORAR, la pantalla superior nos muestra a nuestros personajes en entornos 3D. Hay muchos secretos escondidos por ahí.

EN LA PANTALLA INFERIOR visualizamos el mapa de la isla. También podemos elegir ver el mapa del mundo entero.

LOS COMBATES POR TURNOS funcionan tal y como podría esperarse en un Dragon Quest, con mecánicas muy clásicas.

A MEDIDA QUE DESARROLLAMOS a los personajes, aprenden numerosos conjuros y habilidades.

LOS FRAGMENTOS DE LAS ISLAS PERDIDAS NOS PERMITEN REVIVIRLAS

del Despertar. Pero claro, reunir los fragmentos necesarios para restablecer el mundo no es tarea fácil...

Aventuras en las islas

Por lo general, hacen falta **entre tres y seis fragmentos** para revivir cada isla, y hay alrededor de veinte tierras que restaurar. Pero no basta con hacer un puzle con los fragmentos: una vez completada una isla en la Sala de Ensamblaje del Santuario del Despertar, nuestros personajes se transportan

Las vocaciones

En la Abadía Vocationis podemos asignar más de 30 vocaciones (clases) diferentes a nuestros personajes, cada una con sus propias ventajas y habilidades. Para acceder a las vocaciones avanzadas hay que dominar primero las básicas: por ejemplo, para ser gladiador hay que alcanzar antes el máximo nivel en guerrero y luchador.



Al cambiar de vocación, también cambia el diseño del personaje.





Esencia Dragon Quest

Aunque cada entrega de Dragon Quest ha introducido importantes innovaciones y características propias (en este caso, el formato de revivir islas y visitarlas en pasado y presente), es una saga que destaca por sus elementos clásicos y tradicionales. Muchas de sus señas de identidad se han convertido en arquetipos del rol japonés, el cual nació con el primer Dragon Quest.



En los pueblos se desarrollan distintas subtramas, con muchos personajes.



Las posadas nos permiten recuperar todos nuestros puntos de vida y magia.



En las iglesias guardamos partida, además de otros beneficios disponibles.



Combates por turnos. Los limos son los enemigos más emblemáticos.



Los fragmentos aparecen en muchos lugares diferentes, tanto del pasado como del presente. Para poder avanzar en la aventura es esencial encontrarlos, pero por suerte contamos con un radar que nos avisa cuando hay alguno cerca.

automáticamente a un momento del pasado de la isla en cuestión. Allí, los habitantes padecen **alguna amenaza** con la que debemos ayudarles: invasiones de monstruos, una lluvia que los convierte en piedra, robots programados para asesinarlos... y un largo etcétera. Cada vez que traemos la paz a una isla en el pasado, esa tierra cobra vida en el presente, donde podemos volver a explorarla y descubrir cómo han evolucionado sus sociedades desde que interferimos en ellas.



Los monstruos han sido diseñados por Akira Toriyama (creador de Dragon Ball), como es habitual en la saga.

Duración inmensa

Por lo tanto, **sus 100 horas de aventura principal** están divididas en muchas historias independientes con sus propias subtramas, aunque todas ellas tienen algún tipo de relación con **el**

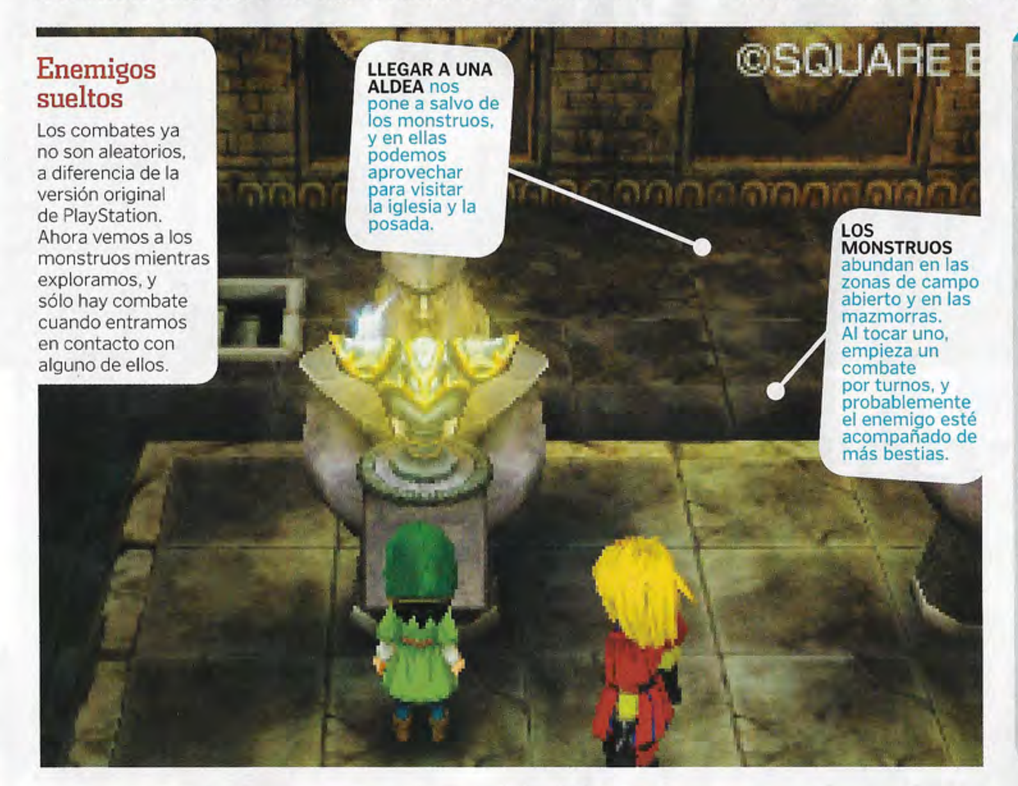




Podemos hablar con los personajes que nos acompañan siempre que queramos. La cantidad de diálogos disponibles según la situación es realmente alucinante.



Cada isla cuenta con su propio "dialecto", inspirado por idiomas y culturas como el gallego, el francés o el italiano, entre otros. En otros DQ también vimos cosas así.



Enemigos sueltos

Los combates ya no son aleatorios, a diferencia de la versión original de PlayStation. Ahora vemos a los monstruos mientras exploramos, y sólo hay combate cuando entramos en contacto con alguno de ellos.

La Sala de Ensamblaje

Dentro del Santuario del Despertar descubrimos la Sala de Ensamblaje, en cuyos pedestales colocamos los fragmentos encontrados. Al colocar todos los fragmentos de un pedestal, se nos transporta al pasado de esa isla, donde hay que resolver alguna subtrama para revivir la isla en el presente.





Los fragmentos son como piezas de puzle, y los hay de varios colores.

LA DURACIÓN Y CANTIDAD DE CONTENIDOS DE DRAGON QUEST VII RESULTA ABRUMADORA, AL IGUAL QUE SU CALIDAD

Rey Demonio y los males que ha sembrado en el mundo. La duración y cantidad de contenidos de Dragon Quest VII resulta abrumadora, al igual que la calidad de sus elementos clásicos de rol: combates por turnos tradicionales, mazmorras desafiantes, exploración con numerosos tesoros escondidos, y **un extensísimo guión traducido al castellano**. Además, este remake para 3DS incorpora muchas novedades que perfeccionan la experiencia de juego. Ahora hay un radar gracias al cual es más sencillo encontrar los fragmentos de islas (en el original de PlayStation llegaba a ser un poco frustrante), **los combates ya no son aleatorios** (los enemigos aparecen en pantalla y sólo peleamos si los tocamos), y hay funciones StreetPass para intercambiar tablillas de viajero (que nos dan acceso a mazmorras especiales en las que conseguir objetos únicos). Y por supuesto, los gráficos están totalmente reconstruidos, con escenarios y personajes modelados en 3D. Imprescindible si os gusta el rol.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Rehechos en 3D con carisma, pero los de DQ8 serán mejores.

Diversión ★★★★
Puro rol clásico que entusiasmará a los amantes del género.

Sonido ★★★
Banda sonora muy buena, pero las melodías se repiten mucho.

Duración ★★★★
Una aventura descomunal de 100 horas, y muchos secretos.

Larguísimo, con un mundo enorme lleno de historias. Buenos combates por turnos.

Las mazmorras se repiten a veces, y las melodías de la banda sonora aún más.

Nuestra opinión

Rol japonés clásico en su máximo esplendor

Es un juego lento hasta para tratarse de un Dragon Quest, lo cual chocará con algunos jugadores pero hará que los acérrimos del rol lo disfruten aún más. Un juegazo largo y apasionante.

Te gustará...



Más que...



Bravely Second

Igual que...



Xenoblade Chronicles 3D

Total




92

EL DATO
La aventura se compone de 14 niveles, cada uno ambientado en un universo de ficción distinto





Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **79,95 €**
videogames.lego.com



Argumento
El malvado Lord Vortech planea conquistar el multiverso y para ello ha reclutado a villanos de diferentes mundos. Menos mal que Gandalf, Supercool y Batman van a unir sus fuerzas para detenerle.

LEGO Dimensions

Todos los héroes de LEGO, en una misma aventura.

Desde Super Smash Bros. a Disney Infinity, estamos acostumbrados a que **personajes de diferentes universos de ficción** se vean las caras en un solo juego. Pero ni eso nos ha preparado para la mayor fusión de personajes y mundos vista hasta la fecha: héroes y escenarios sacados de películas, series de TV, cómics y videojuegos se unen en Wii U gracias a LEGO Dimensions, **un título del tipo "toys to life"**: colocamos un muñeco de LEGO Dimensions sobre el Portal y el personaje aparece en el juego.

Multiverso en peligro

El culpable de que estos mundos colisionen es Lord Vortech, que busca controlar el multiverso. Pero en el camino ha "tocado las narices" a tres héroes (los tres muñecos que vienen en el Starter Pack): **Batman, Supercool y Gandalf**. Nuestros amigos recorren 14 niveles ambientados en mundos inspirados por franquicias como LEGO Ninja Go, Los Simpsons o Scooby-Doo, con el desarrollo típico de los LEGO: exploramos, saltamos, peleamos y **alternamos el control de los personajes** para usar sus diferentes habilidades y poder avanzar. De hecho, si nos topamos con un obstáculo que requiere una habilidad que no tienen nuestros personajes, podemos "invocar" otro héroe del juego y usar su poder durante un instante.

Este desarrollo te sonará si ya has jugado más títulos de LEGO, pero hay que añadirle un nuevo ingrediente: para resolver muchos de los



COLECCIONA TUS FICHAS (5)



5ª entrega de las fichas coleccionables de todos los Yo-kai. Acabamos los amables, vemos a todos los oscuros y empezamos con los siniestros.

133. TÍO INFINITO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: S
HABILIDAD: Intimidación: ningún Yo-kai vagueará en combate.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo Preciso. Poder: 90. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Discurso del Tío. Sus palabras aumentan mucho la FUE de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Cólera en la Mesa. Poder: 180. Lanza una mesa a los rivales. Gran posibilidad de anular los animáximum. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: de noche y cuando llueve, en los postes eléctricos de la Colina Rosquilla, (usando la lente).

134. MAMÁ AURA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: Oración: Los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Abrazo de mamá. Restaura gradualmente los PV de un aliado con un abrazo. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Amor de madre. Poder: ---. Trueno. Restaura los PV de los aliados gradualmente. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 3º círculo y 4º círculo (encuentro directo).

135. TITA CORAZÓN

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: Oración: Los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Amor de Tita. Su amor envuleve a un aliado y aumenta su defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Tita Cariñosa. Poder: 100. Revive y cura a los aliados con su amor de tía. Alcance: todos su aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.

136. NOGUÍO

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: E
HABILIDAD: Parabrisas: Reduce el daño por ataques de viento.
COMIDA: Dulces



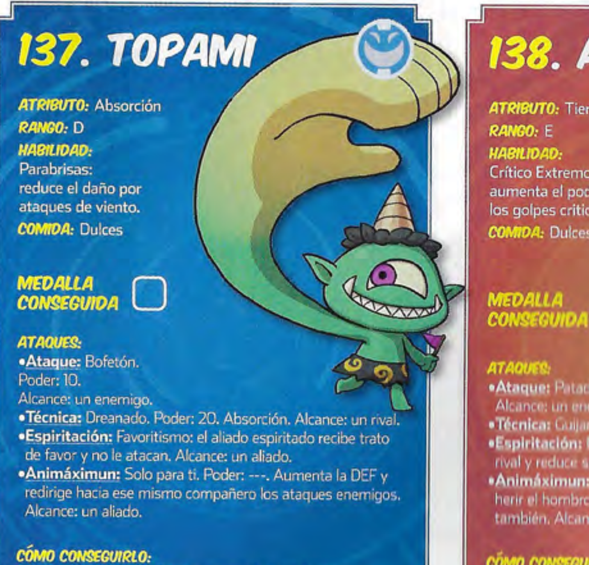
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Diana: hace que un Yo-kai sea el objetivo de los ataques enemigos. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** ¡Por aquí!: Poder: ---. Aumenta su defensa y atrae los ataques de los rivales. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en la hierba y arbustos (usando la lente). Monte Arboleda: Dentro del Túnel abandonado (encuentro directo).

137. TOPAMI

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: D
HABILIDAD: Parabrisas: reduce el daño por ataques de viento.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Dreanado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Favoritismo: el aliado espiritado recibe trato de favor y no le atacan. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Solo para ti. Poder: ---. Aumenta la DEF y redirige hacia ese mismo compañero los ataques enemigos. Alcance: un aliado.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en el patio trasero de Fristi (encuentro directo). Expendekai: puede tocar usando una moneda azul.

138. ALGIO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: E
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos .
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Patada. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Dolor de hombro. Carga los hombros de un rival y reduce sus PV gradualmente. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Hombro Dolorido. Poder: 90. Salta para herir el hombro de un rival y hacerle daño, pero él pierde PV también. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: Vieja mansión (encuentro directo).

139. AGUJETO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: C
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños Poderosos. Poder: 50. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Dolor de Hombro. Carga los hombros de un rival y reduce sus PV gradualmente. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Llave de Hombro. Poder: 120. Salta para golpear a un rival, pero pierde PV también. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: Dentro del lado este del Túnel abandonado (encuentro directo y usando la lente).
Fusionando a Algio + Pesas pesada.

140. MACHAKA

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: B
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños Poderosos. Poder: 50. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro. Poder: 80. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Dolor de Espalda. Lesiona la espalda a un rival y lo deja inmovilizado. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Paliza Vertebral. Poder: 150. Golpea al enemigo en la cadera. Puede anular el animáximum. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: Tras el relocerrojo de rango C del Túnel abandonado (encuentro directo).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda azul.

141. NEGATISQUITO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: E
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Negatividad. Hace que un rival se vuelva muy pesimista y reduce su velocidad. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Virus pésimo. Poder: 20. Esparce gérmenes y reduce la DEF de sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los árboles (usando la lente) y en Callejón oscuro (encuentro directo). Infierno Infinito: 1º círculo y 2º círculo (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda azul.

142.DEPRISQUITO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

TAQUES:
- **Ataque:** Punzada Precisa. Poder: 30. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Negatividad. Hace que un rival se vuelva pesimista y reduce su VEL. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Piensa Mal. Poder: 80. Emite ondas de sonido que reducen la DEF. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los árboles (usando la lente);
Floridablanca sur: Obra PB (encuentro directo).
Evoluciona de Negatisquito al nivel 17.

143. PICORRÓN

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Punzada Precisa. Poder: 30 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Picor. Produce picor a un enemigo y reduce sus PV. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Picorcalipsis. Poder: 120. Produce picores a sus rivales y reduce su fuerza. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los árboles de la zona residencial cuando es de día y está lloviendo (usando la lente).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda azul.

144. NOMEVÉN

ATRIBUTO: Aire.
RANGO: E
HABILIDAD: De incógnito: no podrá ser objetivo de los ataques enemigos.
COMIDA: Arroz



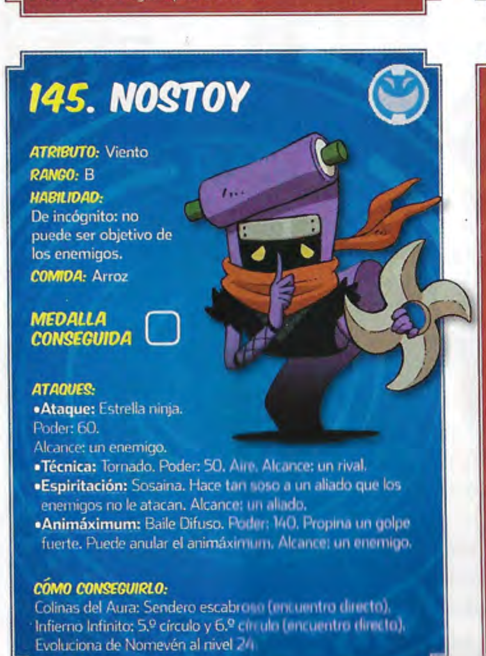
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte al paso. Poder: 15. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Sosaina: vuelve tan soso a un aliado que los enemigos pasan de atacarle. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** ¿Me has visto?. Poder: 80. Da una torta simple pero efectiva. Puede anular el animáximum. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en las maquinas expendedoras y bajo los coches (usando la lente), y en la Pasarela, en la Calle inhóspita (encuentro directo).

145. NOSTOY

ATRIBUTO: Viento
RANGO: B
HABILIDAD: De incógnito: no puede ser objetivo de los enemigos.
COMIDA: Arroz



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Estrella ninja. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Sosaina. Hace tan soso a un aliado que los enemigos no le atacan. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Baile Difuso. Poder: 140. Propina un golpe fuerte. Puede anular el animáximum. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: Sendero escabroso (encuentro directo).
Infierno Infinito: 5.º círculo y 6.º círculo (encuentro directo).
Evoluciona de Nomevén al nivel 24.

146. NUL

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: De incógnito: no podrá ser objetivo de los enemigos.
COMIDA: Arroz



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Estrella ninja. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Ausencia: anula la presencia de un aliado y los rivales no le atacan. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Susto o corte. Poder: 160. Golpea y puede anular los animáximum del rival. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: Hospital Nocturno PB y P1 (encuentro directo). Expendekai: Te puede tocar usando una moneda azul.

147. ENCIÉLAGO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: D
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Apatía. Deja a un enemigo apático y sin ganas de moverse. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Nana de Ermitaño. Poder: 60. Entorpece a los rivales con una nana maldita. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: túnel abandonado tras conseguir el relocerrojo de rango C (encuentro directo).
Infierno Infinito: 5.º círculo y 6.º círculo (encuentro directo).

148. CASERIÉLAGO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje Poder: 60 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Apatía. Deja apático a un rival y sin ganas de moverse. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Balada Solitaria. Poder: 120. Entorpece a los rivales con una balada siniestra. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista, en la Montaña Mentirosa (encuentro directo). Fusión: Tengulecto + Enciélago.

149. ERMICIÉLAGO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Vampírico: absorbe PV del rival al usar ataques normales.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje Poder: 60 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80 Aire Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Apatía. Deja apático a un rival y sin ganas de moverse. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Blues Ermiciélago. Poder: 150. Entorpece a los rivales con un blues de la mala suerte. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista (encuentro directo).

150. SUSPICIONI

ATRIBUTO: Agua
RANGO: D
HABILIDAD: Sospecha: puede atacar a un aliado.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Punzada Precisa. Poder: 30. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Desconfianza. Hace que un rival desconfíe de sus aliados y los ataque. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Ojos suspicaces. Poder: ---. Echa un mal de ojo a sus enemigos para entorpecer sus actos. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: maquinas expendedoras, bajo los coches y en las cajas de cartón (usando la lente); en el atajo de la academia (encuentro directo).
Infierno Infinito: 3.er círculo y 4.º círculo (encuentro directo).

151. PATALETONI

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: D
HABILIDAD: Sospecha: puede atacar a un aliado.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Punzada Precisa: Poder: 30. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Rabieta. Hace que un Yo-kai coja una rabieta y ataque a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Pataleta Airada. Poder: ---. Echa mal de ojo a sus enemigos y los entorpece. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: atajo de la academia (encuentro directo).
Infierno Infinito: 1.er círculo y 2.º círculo (encuentro directo).

152. CONTRARIONI

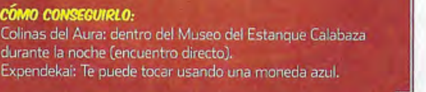
ATRIBUTO: Trueno
RANGO: B
HABILIDAD: Sospecha: puede atacar a un aliado.
COMIDA: Comida china





MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Punzada Precisa: Poder: 30.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Contrariedad. Hace que un rival ataque a sus aliados porque sí. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Gas Contrariante. Poder: ---. Emite un gas que entorpece a los rivales. Alcance: todos sus rivales.



CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: dentro del Museo del Estanque Calabaza durante la noche (encuentro directo).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda azul.

153. TENGULECTO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: C
HABILIDAD: Parabrisas: recuce el daño por ataques de viento.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Patada Elevada. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Pesimismo. Llena de pesimismo a un rival y reduce su velocidad. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Tifón Sombrío. Poder: 90. Aire. Zarandea a sus rivales con un huracán. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en los árboles que están alrededor de los Apartamentos Paz durante la noche (usando la lente).
Infierno Infinito: 3º círculo y 4.º círculo (encuentro directo).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda azul.

154. TENGULLÓN

ATRIBUTO: Aire
RANGO: B
HABILIDAD: Esfera Fatal: las técnicas curativas serán menos efectivas.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

- **Ataque:** Patada Elevada. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Maleficio Infernal. Reduce la ESP de un rival con un poder oscuro del averno. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Tifón Demoníaco. Poder: 100. Aire. Daña a los rivales con huracanes. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en los árboles de los Apartamentos Paz durante el día (usando la lente).

155. NEGASUS

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Muro Espiritual:: es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45 Alcance: un rival.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Onda Negasus: da a un enemigo ansia de atacar a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Aura de Negasus. Poder: ---. Reduce la FUE de sus enemigos con un aura maligna. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en los árboles del Camino del Búho durante el día (usando la lente).

156. PIFIASUS

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: A
HABILIDAD: Piel Maldita: si le espirita el rival, sus atributos aumentan.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Relincho Maldito. Reduce mucho los atributos del rival con su poder mágico. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Caballo Negro. Poder: ---. Reduce la DEF de sus enemigos con un aura maligna. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en los árboles que rodean al Hospital nocturno en la Vereda de la Sombrilla, de noche (usa la lente).
Expendekai: puede tocar usando una moneda de la emoción.

157. TIMIDIABLO



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: A
HABILIDAD: Terror Extremo: vaguea a menudo
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Lluvia Punzante. Poder: 10 x 5 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Miedica. Vuelve asustadizo a un rival y le da miedo luchar. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Susto tímido. Poder: 110. Reduce gradualmente los PV de sus rivales. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista, en la Montaña Mentirosa (encuentro directo).
Infierno Infinito: 7.º círculo (encuentro directo).

158. OSADEMONIO



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Intimidación: ningún yo-kai vagueará en combate.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Lluvia Punzante. Poder: 10 x 5 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Miedica. Vuelve asustadizo a un rival y le da miedo luchar. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Demonición. Poder: 140. Reduce poco a poco los PV de los enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en los cubos de basura y bajo los coches de la Calle del graduado durante el día (usando la lente).
Fusionando a Timidiablo + Esquirla del mal.

159. CONDE CARIES

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos.
COMIDA: Ramen

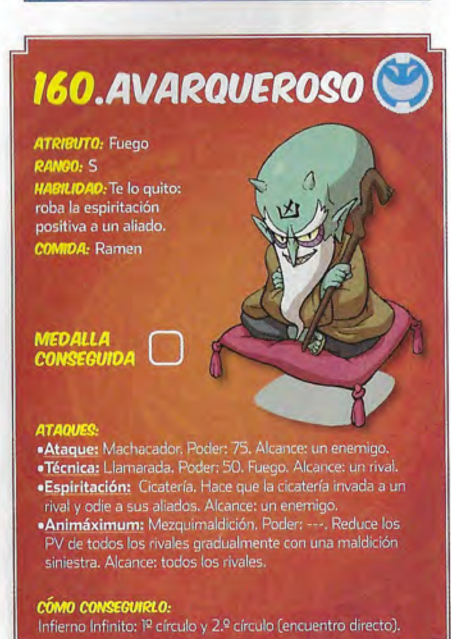
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Lluvia Punzante. Poder: 10 x 5 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Caries. Produce una caries a un rival que reduce gradualmente sus PV Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Onda Bacteriana. Poder: 160. Reduce poco a poco los PV de los rivales con caries enormes. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: te puede tocar usando una moneda azul.

160. AVARQUEROSO



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Te lo quito: roba la espiritación positiva a un aliado.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Machacador. Poder: 75. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Cicatería. Hace que la cicatería invada a un rival y odie a sus aliados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Mezquimaldición. Poder: ---. Reduce los PV de todos los rivales gradualmente con una maldición siniestra. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 1º círculo y 2.º círculo (encuentro directo).

161. DIABLÉS



ATRIBUTO: Agua
RANGO: S
HABILIDAD: Oscuridad Infinita: las espiritaciones siempre surten efecto.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Machacador. Poder: 75. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Energía Oscura. Daña gradualmente a un rival con el poder de la oscuridad. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Maldición Diables. Poder: ---. Atrae a sus rivales a la oscuridad más absoluta y limita sus acciones. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Tienes que activar tres palancas en los Canales subterráneos.

162. EJEMTOS



ATRIBUTO: Agua
RANGO: E
HABILIDAD: Espinadefensa: devuelve daño al rival mientras se defiende.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Permapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Gargantitis. Da dolor de garganta a un rival y reduce sus PV gradualmente. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Tos dañina. Poder: ---. Anula los efectos positivos en sus rivales con sus espinas. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los árboles (usando la lente).
Canales subterráneos (encuentro directo).

163. ERIZLOR



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: D
HABILIDAD: Espinadefensa: devuelve daño al rival mientras se defiende.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Jaqueta. Da dolor de cabeza a un rival y baja sus PV gradualmente. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Bomba de Mecha. Poder: 90. Una explosión que daña a los enemigos y aliados. Alcance: todos los yo-kai.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Montaña Mentirosa (encuentro directo).

164. CARTEPOLLO



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: E
HABILIDAD: Piel Brillante: no recibe golpes críticos.
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Despachurro. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Hurto. Hace que un rival sienta tanta codicia que ataque a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Reparto. Poder: 50. Absorción. Roba PV de sus enemigos y los reparte entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: En la hierba y arbustos (usando la lente).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda morada.

165. RAFAZ



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: D
HABILIDAD: Piel Brillante: no recibe golpes críticos.
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:

- **Ataque:** Despachurro. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Danza molona. Hace que un rival baile con la barriga fuera y reduce su Defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** En Toda la Boca. Poder: 120. Golpea a un rival con su barriga y él sufre también daño. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: Rascacielos Flordablanca P3 (encuentro directo).





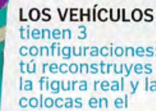



Como en todo juego de LEGO, se mezcla acción, saltos y exploración por mundos llenos de secretos.

Muchos puzles se resuelve cambiando de posición las figuras reales sobre el Portal del juego. ¡Qué original!

¿Un LEGO de siempre...?

Aunque el desarrollo es el típico de la serie, elementos como los vehículos o el Portal le dan otro toque. Eso sí, sigue ofreciendo partidas a dobles en modo local.



LA CONSTRUCCIÓN de elementos con piezas y la necesidad de combinar las habilidades de los personajes son clave para avanzar.

LOS VEHÍCULOS tienen 3 configuraciones: tú reconstruyes la figura real y la colocas en el Portal, y en el juego aparece transformado.

Expansiones infinitas

28 Fun Packs, 4 Team Packs y 6 Level Packs... son todas las expansiones del juego que Warner va a poner a la venta en España, de franquicias tan distintas como Dr. Who, Jurassic World, los Cazafantasmas o Los Simpson. Otros packs, como el de Harry Potter, aún no tienen fecha en nuestro país. Os contamos qué contiene cada tipo de pack.

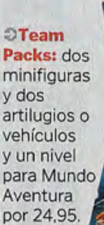
Level Packs: traen una aventura exclusiva, un muñeco y dos vehículos o artilugios. Cuestan 29,95.



Fun Packs: un muñeco, un vehículo o artilugio y un nivel para Mundo Aventura por 14,95 euros.



Team Packs: dos minifiguras y dos artilugios o vehículos y un nivel para Mundo Aventura por 24,95.




LEGO DIMENSIONS ES EL MAYOR CRUCE DE UNIVERSOS VISTO HASTA LA FECHA EN UN VIDEOJUEGO



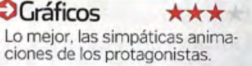
El Starter Pack incluye el juego, el Portal (hecho de piezas LEGO) y las figuras de Gandalf, Batman, Supercool y el Batmóvil.

puzles, hay que **cambiar de posición en el portal los muñecos**. ¡Los puzles salen de la pantalla!

Sólo es el comienzo

LEGO Dimensions tiene el atractivo de mezclar héroes de muchas franquicias, pero un defecto: para jugar con los personajes has de comprarte sus muñecos (excepto los breves instantes de "invocación" de héroes). No obstante, sus **inmensas posibilidades de ampliación** con multitud de packs lo harán irresistible para los fans de LEGO.

Puntuaciones



Valoraciones

Gráficos ★★★
Lo mejor, las simpáticas animaciones de los protagonistas.

Diversión ★★★
Los nuevos puzles con el Portal le dan un toque especial.

Sonido ★★★
Mola escuchar las melodías de las series y películas.

Duración ★★★
Unas 10 horas de aventura, pero es muy rejugable.

La fusión de universos: descubrir cada mundo mola. Los nuevos puzles con el portal.

No poder desbloquear personajes como en otros LEGO. ¡A comprar packs de expansión!

Nuestra opinión

El irresistible encanto de los muñecos de LEGO

Como juego, LEGO Dimensions es una entretenida aventura. Pero sobre todo, es un sueño para los fans y coleccionistas de LEGO, que harán de cada una de sus figuras un objeto de deseo.

Te gustará...

Igual que...  Disney Infinity 3.0

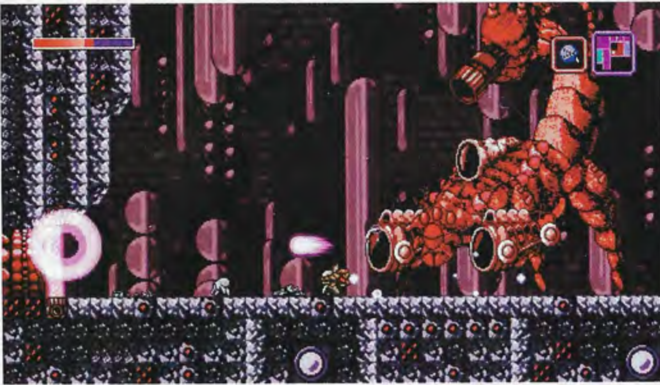
Menos que...  LEGO Star Wars Episodio VII

Total

83



La historia comienza tras un fatal accidente en un laboratorio de la Tierra, cuando el científico Trace despierta en un planeta biomecánico y poco amistoso...



Parece mentira que una sola persona, el programador Thomas Happ, haya sido capaz de crear un mundo tan extenso, profundo y vistoso como Sudra.







Nintendo eShop



12

Género **Acción, Aventura**
Comp. **Thomas Happ Games**
Jugadores **1**
Precio **17,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Más de 12 horas de acción nostálgica e ideas geniales como los "glitches" en un juego tan inspirado en Metroid que llega a confundirse con él.

Total
88

Axiom Verge

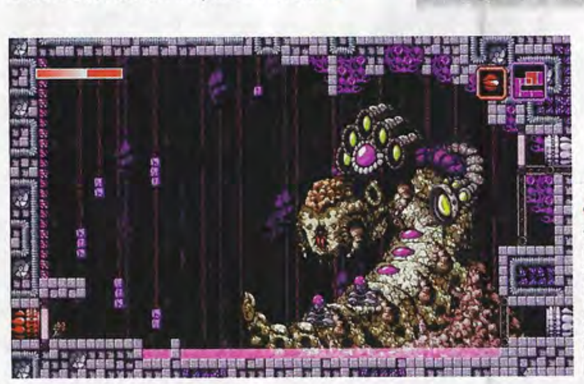
Bienvenida a tu fiesta de aniversario, Samus.

No esperéis más el regreso de Metroid, porque Axiom Verge es el mayor homenaje que ha recibido en estos 30 años. Todo en él es una oda a Super Metroid con gráficos de NES: el laberíntico mapa, la ambientación alienígena, la mezcla de **exploración y frenética acción 2D**, la sensación de progresión a base de recolectar potenciadores... Sin embargo, está plagado de errores de programación.

Nada fue un error

Y es que ahí reside su principal genialidad: los **"glitches"** son la original mecánica que nos permite alterar el entorno y a los enemigos, atravesar paredes, teletransportarnos, explorar dimensiones surrealistas repletas de recompensas o provocar diversos efectos a base de escribir códigos en la pantalla del GamePad. Además de permitir **modo off-TV**, también muestra el mapa de las **9 zonas** que componen el planeta Sudra, con iconos táctiles para cambiar de arma en cualquier momento. Hay un total de **23 armas** chulísimas que aportan un **toque estratégico** a la hora de mejorar su rendimiento, desde potencia o alcance del disparo hasta el tamaño del proyectil para combatir a toda clase de criaturas y jefes "NESpectaculares".

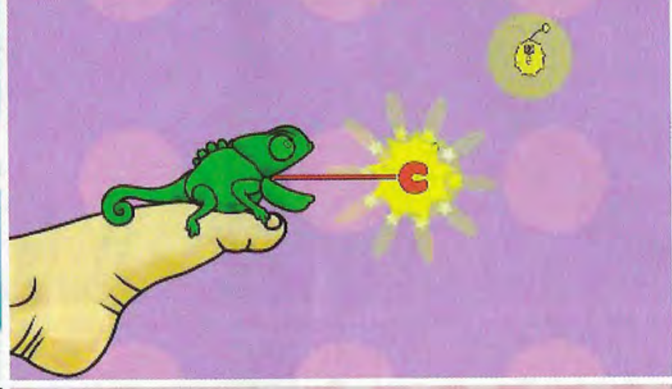
Pese a una trama confusa, ciertos escenarios sosos y partes repentinamente difíciles, Axiom Verge es el Shovel Knight del género *Metroidvania*: un imprescindible.



No, no es un error de los que aprovecha Trace para avanzar, sino el tamaño real de uno de los desafiantes jefazos del juego. Sólo falta Mother Brain.

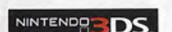

VEN, JUEGA, ¡VÍVELO!
MADRID
GAMING
EXPERIENCE
DEL 28 DE OCTUBRE
AL 1 DE NOVIEMBRE
NOVEDADES • E-SPORTS
MANGA-O-RAMA! • COSPLAY
YOUTUBERS • E-COMBAT
RETRO • INDIE • CHARLAS
TALLERES • DESARROLLO
www.madridgamingexperience.ifema.es
ORGANIZAN:
GAME
IFEMA
Feria de
Madrid











- MUSICAL
- NINTENDO
- 21 de OCTUBRE

Rhythm Paradise Megamix

El desafío rítmico definitivo estalla en 3DS.



El sonido como guía

Los Rhythm Paradise son, quizá, los juegos más fáciles de controlar del mundo. En la mayoría de los minijuegos **sólo hace falta que pulses (o presiones) un botón**, eso sí, si puede ser siguiendo el ritmo con una precisión de milésimas.

El momento exacto es esa fracción de segundo en la que tu cerebro te dice que debe sonar el beat, en la que tú pulsas el botón de 3DS. En los juegos de la serie Rhythm Paradise sólo hace falta esa habilidad: sentido del ritmo. Pulsar en el momento justo es un placer tan sencillo como intenso, que además los Rhythm Paradise redondean añadiendo escenas surrealistas a cada uno de sus minijuegos. Y este Megamix no podía ser menos... de hecho, es más: recupera minijuegos de las entregas anteriores y añade nuevos, incluidos algunos multijugador.

Que el ritmo no pare

Rhythm Tengoku (GBA), Rhythm Paradise (DS) y Beat the Beat: Rhythm Paradise (Wii), son las tres entregas anteriores de la serie, y de todas recoge minijuegos Megamix. De hecho, Rhythm Tengoku nunca salió en Occidente, así que sus pruebas nos parecerán tan novedosas como las que han sido diseñadas de cero para este nuevo juego. El número total superará las 70, y todas tendrán en común una duración corta (más o menos un minuto) y un control sencillo: en la mayoría bastará con pulsar un botón en el momento justo siguiendo el ritmo de la música, o reproducir exactamente una secuencia de sonidos escuchada previamente. Así, el sentido del oído será el rey, aunque también habrá que estar atentos a la pantalla para distinguir pistas visuales. Y decimos "distinguir" porque los ➲

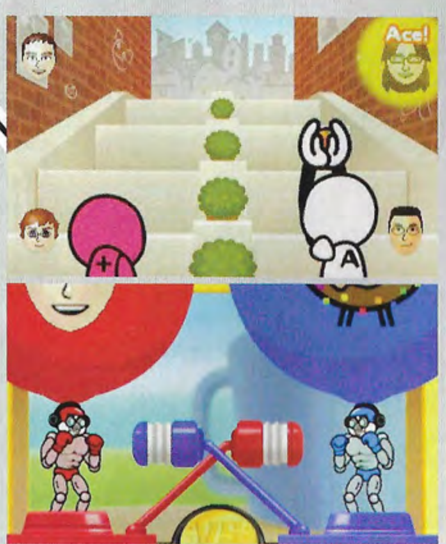






Más de 70 minijuegos nos esperan y, en todos, la clave estará en seguir el ritmo.

MENUDO ESTALLIDO DE LUZ Y SONIDO: SE ACERCA A 3DS UNO DE LOS JUEGOS MÁS LOCOS Y DIVERTIDOS



Sigue el ritmo con tus colegas

¡Minijuegos multijugador! Pues sí, para cuatro, en red local y con un solo juego: habrá minijuegos especiales diseñados para demostrar quién de la pandilla tiene mejor sentido del ritmo. Y atención, porque gracias a StreetPass, podremos bajarnos las actuaciones de los jugadores que nos crucemos en un minijuego rítmico de boxeo e intentar mejorarlas. ¡No sólo tú marcarás el ritmo!

Camaleones, luchadores o cebollas con barba... ¿qué tienen en común? Pues que protagonizan los juegos de ritmo más divertidos imaginables.



Alimenta a la cabra

Rhythm Paradise Megamix esconde un minijuego que no es de ritmo, pero es tan loco como los demás: usando un muelle a lo pinball, debemos hacer llegar la comida a la cabra de la pantalla inferior. ¡Mide con precisión cada lanzamiento!

➲ minijuegos de Rhythm Paradise jugarán a menudo a despitarnos con estallidos de color o elementos inesperados que surgen en pantalla: todo vale para hacernos perder la concentración y el ritmo.

Una fiesta sin fin

Los minijuegos estarán hilados por un tenue argumento: Tibby es una especie de extraterrestre que ha caído del paraíso y, para ayudarle a volver, nos tocará superar los retos musicales. Habrá variedad de modos, incluyendo pruebas Remix que mezclarán mecánicas de varios minijuegos, pero la gran novedad será, sin duda, su apartado multijugador: minijuegos en red local para hasta cuatro jugadores que añadirán el elemento competitivo a la pasión por el ritmo. El broche final a un juego que ha nacido para ser el rey de la pista. ●

Primera impresión

- **Diversión pura y directa. Su surrealista humor.**
- **Te tiene que molar el género.**



Nuevos minijuegos como este mantendrán la esencia surrealista de Rhythm Paradise.

¡LA DEMO YA ESTÁ DISPONIBLE EN LA ESHOP DE NINTENDO 3DS! CUANDO LA PRUEBES, EL RITMO SE METERÁ EN TUS VENAS

Esta prueba es una de las recuperadas de Rhythm Tengoku, que no salió en Occidente.

Remix

Este tipo de prueba será muy especial, porque mezclará mecánicas de varios minijuegos en uno solo, obligándonos a adaptarnos a las mismas cada pocos segundos. Y siempre siguiendo el ritmo.

NO PARARÁS DE JUGAR...

Según el tipo de jugador que seas, Rhythm Paradise Megamix puede llegar a convertirse en tu juego favorito. Ofrecerá diversión intensa y pura desde el primer momento, será terriblemente desafiante y ofrecerá mucho contenido. Si tienes el ritmo en el cuerpo, no puedes perderte este título.

Jugar a miles de niveles 2D de Mario y crear los nuestros será posible muy pronto en 3DS.

NINTENDO 3DS

PLATAFORMAS
NINTENDO
2 de DICIEMBRE



Super Mario Maker for Nintendo 3DS

Crea y juega infinitos niveles en tu portátil.

En un periquete

Gracias a los sencillos tutoriales y **al uso del stylus y la pantalla táctil**, enseguida estarás diseñando niveles. Y, si sólo te apetece jugar, tendrás miles a tu disposición.

Menuda bomba. Nintendo lanza una versión para 3DS del maravilloso Super Mario Maker de Wii U... ¡este diciembre! El 2 de diciembre diseñaremos niveles 2D de Mario y jugaremos a cientos, ¡miles de niveles creados por otros jugadores! SMM for 3DS incluirá 100 niveles creados por Nintendo, y nos permitirá jugar niveles de la versión de Wii U: no todos estarán disponibles, y de hecho no podremos buscar por ID, pero sí disfrutaremos del Desafío 100 Marios y de los niveles recomendados.

Comparte con amigos

Para diseñar estarán disponibles todos los elementos de la versión Wii U menos el Champiñón ? y sus correspondiente disfraces. Y compartiremos nuestras creaciones, pero no online, sino por red local o vía StreetPass. Además, será posible compartir niveles en desarrollo y que otro usuario trabaje también en ellos. Todo, en una adaptación que incluirá las estéticas de Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 y Super Mario World, y que, por lo visto en vídeo, parece que cambiará la de New Super Mario Bros. U por la de New Super Mario Bros. portátil.

Primera impresión

Lo ALUCINANTE que se ve en las pantallas de 3DS.
Pierde algunos detalles de la versión de Wii U.

CREAR Y JUGAR NIVELES EN CUALQUIER PARTE SERÁ UN PUNTAZO





El juego incluirá 100 niveles creados por Nintendo, y permitirá descargarte y compartir una infinidad creados por usuarios.

Para crear niveles dispondremos de todos los elementos de Wii U excepto el Champiñón ? y sus disfraces especiales.

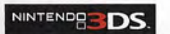
Podremos compartir niveles en desarrollo, de manera que otros amigos trabajen en ellos.

Aunque jugaremos niveles de Wii U, los que creemos en 3DS sólo los compartiremos en modo local y vía StreetPass.

UN ÉXITO PORTÁTIL

El catálogo de 3DS es inmenso, pero acabamos de darnos cuenta de que le faltaba ESTE JUEGO. Diseñar niveles en cualquier parte, jugar siempre que tengamos unos minutos... Mario Maker tiene tanto (o más) sentido en 3DS que en Wii U. Un título ganador.

Sonic y Cía son ahora capaces de usar poderes de hielo y fuego en sus aventuras por mundos plataformeros.



- PLATAFORMAS
- SEGA
- 30 SEPTIEMBRE

Sonic Boom Fuego y Hielo

¡Sonic y sus amigos dominan los elementos!



Dedos hábiles

Como en casi todos los plataformas 2D, la **cruceta y los botones** serán protagonistas para ejecutar saltos y distintos tipos de ataques. **Los combates con los jefes** serán a doble pantalla.

Sonic regresa este otoño con la que será su cuarta aventura de plataformas en 3DS, sin contar las conversiones de sus clásicos de Mega Drive. Y una vez más será el Dr. Eggman el que nos pondrá las cosas muy complicadas. Con la ayuda de un material llamado Ragnium, creará un malvado robot con poderes que le ayudará a dominar el mundo y, de paso, eliminar a nuestros protagonistas. ¡O eso cree él!

Nuevos poderes

El sistema de juego sigue su línea clásica de plataformas en 2D aunque con una novedad muy interesante: el poder del fuego y del hielo, que ahora dominarán tanto Sonic como el resto de personajes jugables: Tails, Amy, Knuckles y Sticks. Con ellos, por ejemplo, derretiremos los fragmentos de hielo que nos cierren el paso o, por el contrario, los crearemos para subirnos encima de ellos y avanzar. Y todo, con un ritmo de juego frenético que nos invita a alternar las habilidades de Fuego y Hielo sin siquiera frenar. Eso sí, los niveles estarán llenos de secretos que nos invitarán a rejugarlos más

SERÁ UN SONIC CLÁSICO PERO CON SU PROPIA PERSONALIDAD

tranquilamente. La historia principal será para un único jugador pero también habrá un modo a dobles llamado Bot Racing, en el que lo importante será llegar el primero a la meta, cueste lo cueste.



Primera impresión

Las nuevas habilidades dan un lavado de cara al juego.

A veces, se hacen muy largos los niveles.



El modo a dobles, proganizado por bots, competiremos por llegar los primeros a la meta.

Anillos, loopings y demás elementos del mundo Sonic estarán presentes en esta nueva aventura.

Fases a los mandos de vehículos añadirán variedad a un desarrollo que no dará tregua.

Cada personaje tiene habilidades únicas que ninguno de los demás posee.

UN REGRESO DIGNO

A primera vista, no es el mejor título de la saga, pero sí trae consigo otro enfoque para divertirnos con la velocidad clásica de Sonic, y también con los secretos de un plataformas "normal" para explorar hasta el úlimo rincón.



Lumina es la hija del protagonista de Teslagrad, de quien ha heredado sus poderes electromagnéticos. Será el primer personaje que controléis.



Los jefes serán muy desafiantes, y nuestro ingenio será esencial para encontrar sus puntos débiles. En este sentido, nos recordará a los duros jefes de Teslagrad.









- AVENTURA
- RAIN GAMES
- PRÓXIMAMENTE



World to the West

Mucho por descubrir en el mundo de Teslagrad.

Hace ya un tiempo apareció un juego "indie" que nunca olvidaremos: Teslagrad. Ahora, sus creadores (los noruegos Rain Games) trabajan en un juego muy diferente, pero ambientado en el mismo universo: World to the West. Será una aventura de acción y puzles, cuya perspectiva cenital recordará a los Zelda más clásicos, y contará con una estética de colores tan intensos y diseño de personajes tan cartoon como Teslagrad.

Cuatro personajes

El juego incluirá cuatro personajes jugables, cada uno con sus propias habilidades. Estos personajes no se conocerán al principio del juego, pero estarán destinados a colaborar juntos en una gran aventura. Lumina será la hija del protagonista de Teslagrad, de quien habrá heredado la habilidad de teletransportarse instantáneamente a un punto cercano del escenario. Knaus será un niño que habrá crecido trabajando en unas minas, y que con su pala podrá cavar en el suelo y avanzar bajo tierra. Miss Teri tendrá poderes mentales con los que será capaz de poseer y controlar a los enemigos. Y por último, Lord Clonington será un corpulento aristócrata cuya fuerza bruta resultará ideal para enfrentarse a los enemigos y destrozar las rocas que obstaculicen los caminos. Una vez reunidos, será posible alternar entre ellos para enfrentarnos a los distintos, y muy variados, puzles.

Habrá Off-TV

Durante la Gamescom pudimos jugar al juego y hablar con uno de los miembros de Rain Games, que nos confirmó que están trabajando en la opción de Off-TV.

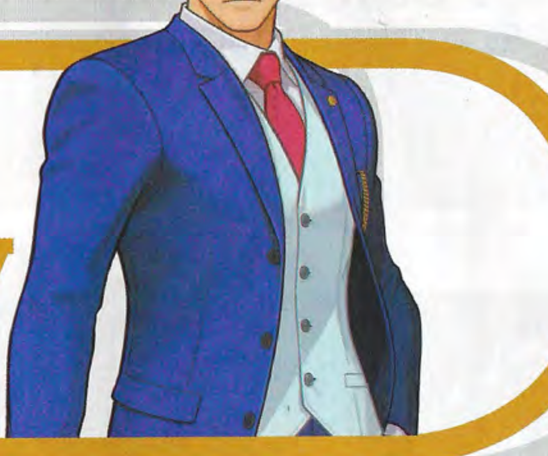
P. Impresión

- Puzles ingeniosos.
- ¿Mantendrá el nivel en toda la aventura?



Tendrá una historia mucho más definida que Teslagrad. Esta vez habrá un completo guión con muchos diálogos y personajes con los que hablar.





Los juegos de Ace Attorney

Phoenix Wright vuelve a la palestra con el lanzamiento de Spirit of Justice para 3DS.



+info

Shu Takumi es el creador de la saga; ha estado directamente involucrado en las cuatro primeras entregas, en el crossover con Layton y en Great Ace Attorney.

Tras dirigir Dino Crisis 2, Capcom concedió a **Shu Takumi** la oportunidad de trabajar en cualquier juego que le apeteciese. Takumi siempre había soñado con hacer juegos de **misterio y aventura**, por lo que se puso manos a la obra con un juego de esas características, con la idea de que fuese accesible para todo tipo de jugadores (según sus propias palabras, quería que incluso su madre pudiese jugarlo). Al principio, el protagonista iba a ser un detective privado que debía defenderse a sí mismo de una acusación de asesinato, pero finalmente se optó por **un abogado** que defendiese a un cliente distinto en cada caso: Phoenix Wright. Así nació Ace Attorney (conocido en Japón como Gyakuten Saiban), en una primera versión para Game Boy Advance que sólo salió en Japón, y que fue desarrollada por un equipo de sólo siete personas.

Trilogía original en GBA

La buena recepción de aquel primer Ace Attorney en Japón permitió el desarrollo de otras dos entregas más para Game Boy Advance, concebidas para completar una trilogía. Los tres juegos contaban con una jugabilidad prácticamente idéntica: por una parte estaban las **secciones de investigación**, en las que explorábamos por los escenarios del crimen en busca de pruebas; y por otra, **los juicios**, donde había que interrogar a los testigos y buscar contradicciones en sus testimonios. En el segundo juego, Justice for All, Takumi introdujo los psicocandados, con los que podíamos descubrir las mentiras de otros personajes; pero en el tercero, Trials and Tribulations, no se incorporó



Maya Fey, una joven aprendiz de médium, era la asistente de Phoenix en la trilogía original. Tras una larga ausencia, vuelve en Spirit of Justice.



Dick Gumshoe es un detective de homicidios de la policía, que ha aparecido en las cuatro primeras entregas y en los dos Investigations.

El anime

Desde hace unos meses se emite una serie animada en Japón, que adapta las historias que hemos visto en los juegos. Podéis ver los capítulos subtitulados oficialmente en castellano en esta web: www.crunchyroll.com



Cronología (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

2001
GBA Phoenix Wright: Ace Attorney



2002
GBA Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All



2004
GBA Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations



2005
DS Phoenix Wright: Ace Attorney









EL DATO
Shinji Mikami, creador de Resident Evil, fue productor ejecutivo de las tres primeras entregas



Apollo Justice debutó en la cuarta entrega, en la que fue el gran abogado protagonista. Más recientemente, Apollo ha sido también personaje jugable en Dual Destinies y en Spirit of Justice.

ninguna mecánica jugable nueva. Pese a ello, esta última entrega de la trilogía original es la más valorada de toda la saga por los fans, y siempre que se hacen encuestas en foros de Internet es la que más votos recibe con diferencia: todos sus casos estaban muy bien planteados, y el personaje de **Godot** (un misterioso fiscal apasionado del café) era inolvidable.

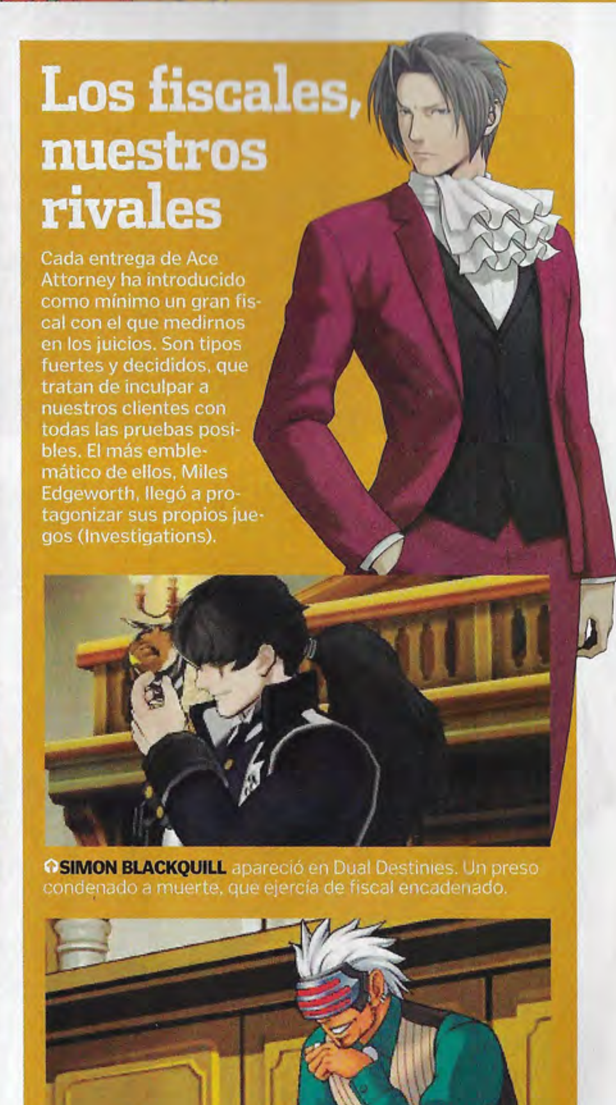
Adaptación a DS

Con la llegada de DS al mercado, Capcom decidió **adaptar los tres juegos a aquella portátil**, lo cual nos vino de perlas: a diferencia de las originales de GBA, las versiones de DS sí llegaron a nuestras fronteras (y en castellano), y con ellas pudimos conocer por primera vez esta saga tan especial. Además, de esta manera los juegos se beneficiaron de las posibilidades táctiles de DS, aunque los jugadores podían decidir si jugar con stylus



Ace Attorney Investigations fueron dos spin-offs para DS protagonizados por el fiscal Miles Edgeworth. El segundo se quedó en Japón.

o con botones. También se añadió un extenso capítulo extra al primer juego, en el que usábamos herramientas táctiles para encontrar pistas en los escenarios. La trilogía original también llegó a WiiWare (el servicio digital de la antigua Wii) y más recientemente a la eShop de 3DS (la mejor versión, aunque ➲



Los fiscales, nuestros rivales

Cada entrega de Ace Attorney ha introducido como mínimo un gran fiscal con el que medirnos en los juicios. Son tipos fuertes y decididos, que tratan de inculpar a nuestros clientes con todas las pruebas posibles. El más emblemático de ellos, Miles Edgeworth, llegó a protagonizar sus propios juegos (Investigations).

SIMON BLACKQUILL apareció en Dual Destinies. Un preso condenado a muerte, que ejercía de fiscal encadenado.

GODOT, nuestro principal rival en Trials and Tribulations, es uno de los fiscales más recordados por los fans.

TRIALS AND TRIBULATIONS ES LA ENTREGA MÁS VALORADA POR LA MAYORÍA DE FANS, EN PARTE POR LA PRESENCIA DEL INOLVIDABLE FISCAL GODOT

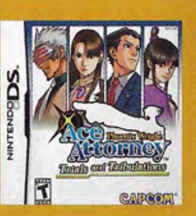
2006
DS
Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All



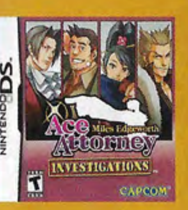
2007
DS
Ace Attorney: Apollo Justice



2007
DS
P. Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations



2009
DS
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth







La película

El prolífico director japonés de culto Takashi Miike (Ichi the Killer, Audition, Llamada Perdida) se encargó de esta película en 2012, que adapta con mucha fidelidad la historia del primer juego. Además, las localizaciones y los personajes también están recreados con mucho respeto a la obra original, y los principales héroes y villanos aparecen personificados tal como les vimos en los juegos, tanto en sus inconfundibles ropas como en sus estrambóticos peinados: Phoenix Wright, Miles Edgeworth, Maya Fey, Dick Gumshoe, Larry Butz, Manfred von Karma, etc. La película se vende en Blu-ray y DVD en España. No fue la primera adaptación de un videojuego que dirigió Takashi Miike: unos años antes ya había hecho una película basada en el juego Yakuza.

TAKUMI SAITO interpreta a Miles Edgeworth. Además de actor, Saito también es cantante.



HIROKI NARIMIYA fue el elegido para ponerse en la piel del gran protagonista, Phoenix Wright.

Ace Attorney en la eShop

Para empezar con la saga, lo ideal es Trilogy (eso sí, esta colección está en inglés, a diferencia de las versiones de DS). El crossover con Layton también es una gran opción (en castellano, y también en físico).

Juego	Año	Disponible en	Precio
EL PROFESOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT	2012	3DS	44,99€
P. WRIGHT: ACE ATTORNEY - DUAL DESTINIES	2013	3DS	24,99€
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY	2014	3DS	29,99€

esta llegó en inglés), por lo que no tenéis excusa si no habéis jugado a estos maravillosos juegos.

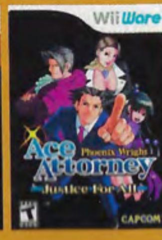
Más allá de la trilogía

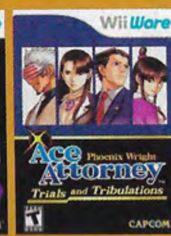
La primera entrega diseñada específicamente para DS fue **Apollo Justice: Ace Attorney**. Este juego no estaba dirigido por Shu Takumi, pero sí escrito por él. Transcurría siete años después de la trilogía original y nos presentaba a **Apollo Justice**, un joven abogado protagonista que recibía pistas y consejos de un Phoenix Wright retirado de la abogacía, que aquí tenía un papel secundario. Pero Apollo no fue el único que le quitó el protagonismo a Phoenix: para DS también salieron los **dos spin-offs de Ace Attorney Investigations**, protagonizados por el popular fiscal **Miles Edgeworth**.

Sin embargo, Phoenix Wright siempre será el héroe por excelencia de Ace Attorney, y en 3DS recuperó la insignia... y el protagonismo. El propio Takumi dirigió **un estupendo crossover con El Profesor Layton**, en el que Capcom colaboró con Level-5 para dar forma a un sueño hecho realidad. Es un juego ideal tanto para amantes de ambas sagas como para descubrir cualquiera de ellas (o las dos), y nunca nos cansaremos de reco-

2009 - 2010
WiiWare
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy







2011
DS
Ace Attorney Investigations 2

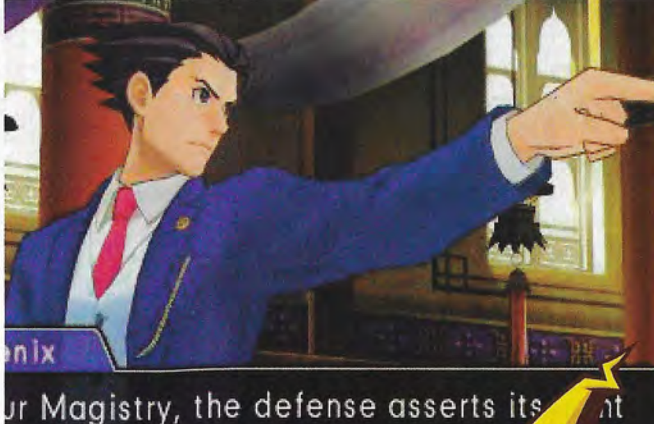


2012
3DS
El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney









mendarlo: es uno de nuestros juegos favoritos para 3DS, y **el único Ace Attorney en castellano para dicha portátil** (incluso llegó doblado a nuestro idioma). Por su parte, Dual Destinies continuó con la rama principal de la saga, y transcurría un año después de los acontecimientos de **Apollo Justice: Ace Attorney**. Phoenix ejercía la abogacía de nuevo, y en su agencia también trabajaban Apollo y Athena Cykes, un nuevo personaje jugable y abogada prodigio. Mientras Dual Destinies y la nueva entrega principal Spirit of Justice quedaban en manos de Takeshi Yamazaki (que ya demostró su talento con los Investigations), Shu Takumi se ocupaba del mencionado crossover con Layton y de The Great Ace Attorney, un spin-off protagonizado por un antepasado de Phoenix que de momento no tiene lanzamiento confirmado fuera de Japón.



+info

Takeshi Yamazaki. Tras trabajar durante años en la saga, pasó a ser director y guionista en los dos Investigations, y más recientemente en las entregas principales Dual Destinies y Spirit of Justice.

PHOENIX WRIGHT PASÓ A SER SECUNDARIO EN EL CUARTO JUEGO, PERO RECUPERÓ EL PROTAGONISMO EN LAS ENTREGAS DE 3DS

Ghost Trick, con el carisma de Ace Attorney

Durante la etapa final de la antigua DS, Shu Takumi (creador de Ace Attorney) quiso hacer algo diferente, y el resultado fue este juegazo. También es una aventura gráfica, en la que nuestro protagonista acaba de morir, y controlamos a su fantasma en busca de pistas de su pasado. El juego introdujo mecánicas muy originales para interactuar con objetos.



NUESTRAS ACCIONES con objetos afectaban al mundo de los vivos.



EL CARISMA de los personajes estaba a la altura de los mejores Ace Attorney.

2013 3DS Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies



2014 3DS Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy



2015 3DS The Great Ace Attorney

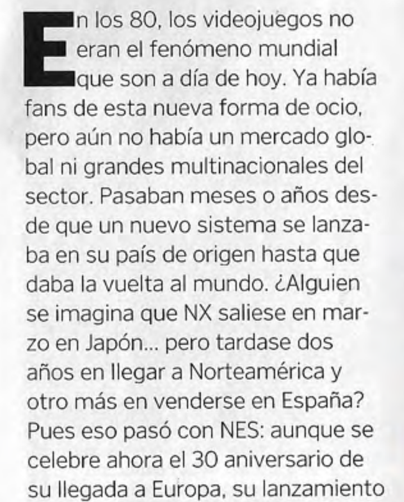


2016 3DS Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice



Los juegos de Nintendo Classic Mini: NES

El 11 de noviembre llega la nueva versión de la primera consola de Nintendo, con 30 de sus mejores títulos preinstalados. Y nosotros comenzamos un repaso de estos juegos.



En los 80, los videojuegos no eran el fenómeno mundial que son a día de hoy. Ya había fans de esta nueva forma de ocio, pero aún no había un mercado global ni grandes multinacionales del sector. Pasaban meses o años desde que un nuevo sistema se lanzaba en su país de origen hasta que daba la vuelta al mundo. ¿Alguien se imagina que NX saliese en marzo en Japón... pero tardase dos años en llegar a Norteamérica y otro más en venderse en España? Pues eso pasó con NES: aunque se celebre ahora el 30 aniversario de su llegada a Europa, su lanzamiento en Japón fue el 15 de julio del 83.



Esta era la NES original, que se lanzó en Europa hace 30 años. La nueva será minúscula, tendrá la conexión HDMI y mostrará 60 fps en progresivo.

NES INSTAURÓ EL ACTUAL SISTEMA DE LICENCIAS 'THIRD PARTY': ACORDAR CON OTRAS COMPAÑÍAS QUE DESARROLLEN JUEGOS PARA TU CONSOLA

El mesías del ocio

A mediados de los 80, tras el auge y caída de Atari y compañía, **en EE.UU. el sector había sufrido un descalabro brutal**. Toda la estructura sobre la que se sostenía la joven industria se había desmoronado, y para muchos el videojuego cayó donde era previsible: en la categoría "pérdida de tiempo". Mientras tanto, en Japón, un joven Miyamoto inventó unos exitosos arcades que bien merecían tener versión doméstica. Nintendo ya se estaba forjando un nombre en el sector del ocio electrónico gracias a los geniales **Game & Watch**, y se decidieron a lanzar una consola de videojuegos. En principio, iba a ser más un computador, pero en los genes de la marca siempre estará el disfrute colectivo. Por lo tanto, en lugar de Personal Computer, fue la **Family Computer: Famicom**. En Japón se hizo con el mercado, y Nintendo negoció con Atari el lanzamiento en EE.UU., aunque finalmente se decidió a lanzarla por su cuenta con el nombre NES (Nintendo Entertainment System). Poco después hizo lo propio en Europa. **Las compañías encontraron el espejo en el que mirarse** y la industria se estableció definitivamente.

¿Sabías que...?



Los mandos de Wii pueden usarse en esta "nueva" consola. Tanto el clásico como el clásico pro. Ambos son también compatibles con Wii U y sus juegos, ¡así que tienen muchísimo uso!



El nuevo mini-mando comparte conexión con los periféricos de Wii... y sí, ¡puede enfucharse al mando de Wii para usarlo como un mando normal en los juegos de la Consola Virtual!

Los juegos de inicio

Nintendo Classic Mini: NES incluirá las conversiones de recreativas que hicieron de NES un éxito desde el día de su lanzamiento.

Siendo la consola de más éxito de la época, la inmortal Nintendo Entertainment System tuvo más de 700 juegos. Plantearse este recopilatorio escondía el envenenado reto de elegir **los 30 mejores de su longeva vida**... y difícilmente podrían haberlo hecho mejor. Empezamos este rapaso con los primeros éxitos marca de la casa, dedicaremos el siguiente número al resto de clásicos de Nintendo, y en un tercer capítulo daremos buena cuenta de los grandes títulos de Capcom, Konami...

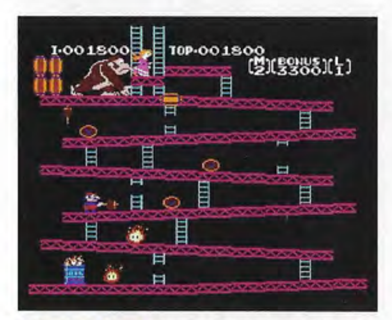
Pero, eso sí, el bueno de la peli sí que era el fontanero bigotudo, en aquel momento conocido como Jumpman. Fue para su distribución en Norteamérica cuando hubo que ponerle nombre propio (que figuraría en la máquina recreativa). Como se parecía al dueño de las oficinas de Nintendo en Estados Unidos, Mario Segale, pues... ibautizado quedó! El arcade de 1981, que **durante años fue la mayor fuente de ingresos de Nintendo**, tuvo conversión para varios sistemas antes de la llegada de NES.

DONKEY KONG FUE EL BUQUE INSIGNIA, TANTO DE LA NES COMO DE NINTENDO COMO PRODUCTORA DE VIDEOJUEGOS

La era de las recreativas

El primer gran bombazo de Nintendo no fue un Super Mario, ni tan siquiera aquel primer Mario Bros. El arcade que animó a la compañía a crear su propio sistema fue el inmortal Donkey Kong.

La popularidad que alcanzó sólo está a la altura de clásicos como Tetris, y se le considera **el primer juego de plataformas**, además del primero en narrar una historia. Por supuesto, le siguió una secuela, en la que Mario fue el villano: Donkey Kong Jr. Con la NES lista para salir al mercado en el 83, ambos DK debían acompañar el lanzamiento, y lo hicieron junto a un tercer título, Popeye, el único juego de lanzamiento no incluido en NES Mini (tranquilos, no era gran cosa). Pero sí estará el muy divertido Mario Bros., arcade del 83, que llegó a NES unos meses después del lanzamiento, en septiembre del mismo año, y donde Mario y Luigi estrenaron sus nombres.



Donkey Kong sienta las bases del género plataformas, reino casi absoluto de Nintendo.

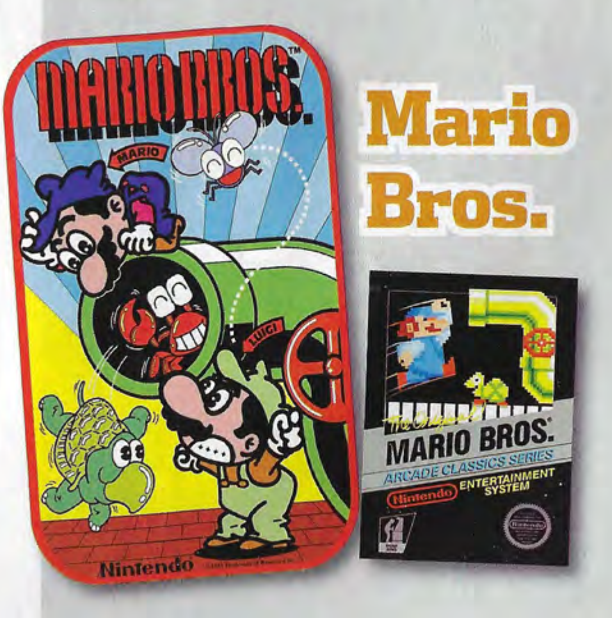


Donkey Kong Jr. cambia las escaleras por lianas, y pone a Mario de malo por única vez.



Mario Bros. es un arcade muy sencillo, que quedó pronto eclipsado por la saga Super.



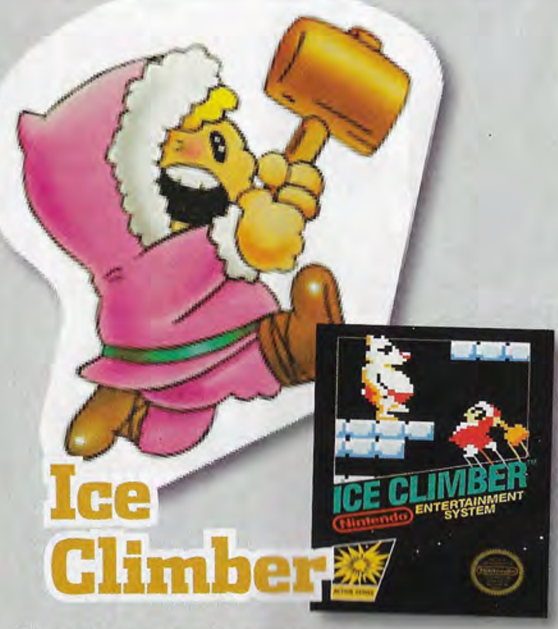


Segunda tanda

Tras el lanzamiento, la vida de una consola depende de un catálogo constante y variado. NES lo tuvo con creces.







Con un año y medio en el mercado, NES necesitaba algo más que Donkey Kong para ser interesante. Habían vendido la licencia para otros sistemas en Norteamérica y Europa, por lo que el juego no era exclusivo. Llegó la hora de innovar, de sacar juegos para la consola sin tener un arcade de referencia. **Juegos pensados para NES y que sólo pudieran jugarse en NES**. En las navidades 84-85 niponas se abrió la veda.

las secuelas y los clones. Tanto fue así, que ninguno de ellos ha tenido gran continuidad como saga. Son juegos que **funcionaron perfectamente en su momento, en su consola y con su mando**, con una cruceta maravillosa que, a imagen de la diseñada para Game & Watch, se impuso en el último momento al joystick tradicional. Esto, por supuesto, **dio origen al diseño del pad que todos debían imitar** (hasta la llegada del stick de N64).

JUEGOS CREADOS PARA NES TOMABAN EL RELEVO DE LAS CONVERSIONES DE ARCADES, CON PROPUESTAS ÚNICAS

Plataforma de creación

De toda esta tanda, puente entre la conversión de DK y las grandes sagas, tres juegos destacaron por encima del resto: Excitebike, Balloon Fight y Ice Climber. Los tres son claros ejemplos de una industria en ciernes, en la que la originalidad predominaba por encima de

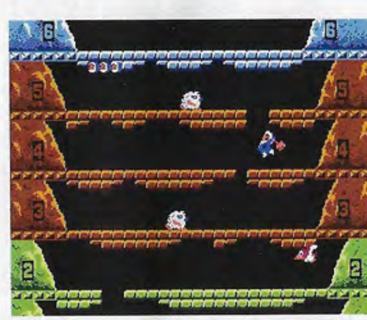


Excitebike es un juego de carreras, único en su especie, que sigue siendo divertidísmo.

Este trío de ases, portados sólo a sistemas menores desconocidos por aquí, fue desarrollado a la vez por equipazos de auténtico lujo. El ya fundamental Miyamoto diseñó Excitebike y produjo Ice Climber, donde el programador contratado fue nada menos que un debutante Kazuaki Morita. El propio crack afirmó que aquel trabajo fue un gran calentamiento. ¿Que para qué? Para programar nada menos que los cinco primeros Super Mario, y todos los Zelda de consolas de sobremesa hasta la fecha. Nos queda Balloon Fight, que pasará a la historia no sólo por ser sumamente divertido, sino porque lo programó el recientemente desaparecido y genial artista **Satoru Iwata. Un presidente que supo muy bien lo que era crear videojuegos.**



Balloon Fight nos volverá a picar a reventar globos como locos. Otra joyita inimitable.



Ice Climber tuvo clones de todo tipo, pero nada como echarnos unos dobles al original.

Nacen los mitos

Instaurada como la consola de referencia, llegó el momento de dar vida a las sagas que marcarían toda la industria.

Corría septiembre del 85, con la consola a punto de lanzarse en Estados Unidos, cuando a las tiendas niponas llegó **un icono para la historia, de los videojuegos y de la cultura**. Mario ya existía como antagonista de Donkey Kong y como arcade sencillo, pero la figura que todos conocemos (con su Reino Champiñón, sus trajes, sus enemigos, su icónico diseño...) nació en ese momento. Mario ya no sería más Mario: a partir de ahí, y por siempre, sería Super Mario, y la NES, la consola en la que nació y se forjó la inmortal saga.

Llega Super Mario

Probablemente la mejor forma de hacer algo realmente grande es desconocer por completo que lo tuado a tomar inspiración en sus vivencias, fantaseaba en sus viajes en tren con saltar por esos paisajes. De este modo, el juego tuvo el desarrollo lateral que le caracteriza, y por eso está tan lleno de bosques, lagos, animales, setas... Es más, con un equipo de 7 programadores a sus órdenes (y con la ayuda de Takashi Tezuka) Miyamoto diseñó prácticame todo lo que vemos en pantalla. En una segunda tanda de tests, estaban probando el funcionamiento de un sprite mayor para Mario... y lo que le resultó divertido fue usar los dos tamaños, dando lugar a las transformaciones. El juego salió como cartucho para Famicom, 40 millones en ventas lo convirtieron en el juego más vendido de la historia... **y sólo 5 meses después Miyamoto se inventó**

CREADOR DE DK, SUPER MARIO Y ZELDA, SHIGERU MIYAMOTO RECIBIÓ EL PREMIO PRÍNCIPE DE ASTURIAS EN EL AÑO 2012

será. Así pues, Miyamoto recibió el encargo de Yamauchi de elaborar un buen juego sencillo de cara a la campaña navideña. El título, además, debía ser una especie de punto de partida para juegos deportivos del nuevo sistema: el Famicom Disk System, una versión de disco de la Famicom que solo salió en Japón. Esta vez debía diseñarlo, producirlo y dirigirlo, así que tomó las riendas de un juego que, en un principio, iba a ser de disparos....Pero el genio nipón, tan habi- **The Legend of Zelda**. Esta vez inspirado por sus paseos en el bosque, Miyamoto creó un mundo medieval lleno de aventuras y mazmorras cuando, en sus propias palabras, el género de espada y brujería no estaba nada de moda. La leyenda se estrenó en el citado Famicom Disk System, pero a nosotros nos llegó como maravilloso cartucho de NES el 15 de noviembre del 87. Tres décadas después, **el podio de los mejores juegos de la historia se compone por estas dos sagas.**

スーパーマリオブラザーズ™

Super Mario Bros.

SUPER MARIO BROS. Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

The Legend of Zelda

The Legend of ZELDA



Super Mario Bros. es el clásico de entre los clásicos, y un juegazo de plataformas.



The Legend of Zelda mezcló lo mejor de varios géneros creando un nuevo molde.

Comunidad

¡Llegan cambios a la sección más viva de la R.O.N.! Pasamos el arte a la primera página, el Nintendero del Mes os acoge a todos y estrenamos dos páginas que convierten la revista en un juego... con premio.

El Tablón

El Nintendismo debería estudiarse en Historia del Arte por *fanarts* tan geniales como estos. ¿Cuál os mola más?



La Leyenda de Ella
por MadeleineInk

Peluche tipo Hielo
Por Teacuplion

El bisabuelo de Mario
Por Dave Pollot

Marowark y su álter ego
por Tamberella

¿Eres tú, NX?
por Jarno Kotavuopio

A Link to the Future
por Retrogamerblog

Treinta años cotizando
Por Rob-Powell

Super Van Gogh Galaxy
por SagittariusGallery



Nintendo®

JillStyler es:
Samus Aran

Nuestra cosplayer del mes se enfunda el Traje Zero treinta años después del primer Metroid.

Han pasado tres décadas desde que la cazarrecompensas regresó al planeta en el que se crió, Zebes, para aniquilar a los Piratas Espaciales, pero ella sigue tan joven como **JillStyler**, autora de uno de los mejores cosplays de Samus que se han hecho en España.

Se llama Virginia González, nació en 1995 y, con sólo cuatro años, se aficionó por los videojuegos. Con siete ya quería ser **Jill Valentine** y acabó cumpliendo su objetivo; de hecho, fue el cosplay que más le costó hacer, tras un mes de arduo trabajo hasta que logró "bordar" a la Jill de **Resident Evil Revelations**, la entrega que disfrutamos en 3DS y posteriormente en Wii U.

También ha encarnado a otras chicas emblemáticas como Lara Croft, a la que vimos en Wii y DS, Cammy de Street Fighter y nuestra querida Samus Aran en su elegante **Traje Zero**, que estrenó en **Metroid Zero Mission** de GBA, cuando su armadura quedaba inactiva en un momento clave del juego. Desde entonces, se lo hemos visto llevar en Metroid Prime 2 y 3, Hunters, Other M y en los últimos **Super Smash Bros.**, donde se hizo famoso.





Felicitamos a la artista por su magnífico trabajo, a la fotógrafa Florencia Sofen por las imágenes y, por supuesto, a Samus, por ser la heroína que más años ha luchado contra la piratería... espacial.

Podéis seguir a JillStyler en Facebook (Jillstyler Cosplay) o Twitter (@JillStyler).

Nintenderos del mes

Enséñanos tu colección de juegos o revistas en #MiColecciónRON.



Diego Ángel Gallardo es uno de nuestros lectores más fieles gracias a un padre que ya lo quisiera Bowsy. Además de no perderse un número de la revista, es un crack buscando al personaje pixelado del mes: no se le resiste ni uno. ¡Abrazos nintenderos!





JorgeCaler87 duerme en el sofá desde que hizo esta foto: al menos, su flipante colección dormirá como un Snorlax. Para que luego algunos digan que Wii U no tiene juegos...

Lágrimas de nostalgia

Por @Gustarfox

Nostalgia viene del griego y significa "dolor por regresar" al pasado, justo lo que he sentido al sacar **mi vieja NES** de la vitrina, soplarle el polvo y enchufarla a la TV. Ha sido como reactivar un reloj en el segundo exacto donde se paró cuando la guardé para hacer sitio a SNES.

El mundo ha cambiado: ahora las teles son planas y Full HD, los canales, digitales, y los juegos más vendidos son *shooters* y *sandbox* en lugar de plataformas 2D. Sin embargo, esa caja gris conserva intactas toda la sencillez, la inocencia y la magia que despertaron mi pasión por Nintendo.

Una vez conectados los cables, llamé a mi madre y le dije: "siéntate y cierra los ojos". Encendí la NES con **Double Dragon II**, el juego al que más horas dedicamos en su día y, al abrirlos y ver la pantalla de título, se puso a llorar de nostalgia, y yo con ella en cooperativo. Después le puse **Super Mario Bros. 2**, **el 3**, **Zelda** y **Balloon Fight**, y así nos pasamos la noche, como si no hubiera transcurrido el tiempo en esa habitación donde nos separaban treinta años de edad; los mismos que han pasado desde que NES llegó a nuestras vidas para alegrarlas cuando pocas cosas más lo hacían.

Y me doy cuenta de cómo nos hemos complicado desde entonces, no hacían falta tiempos de carga, ni actualizaciones ni parches, sino dos mandos con dos botones, una cruceta, y una madre jugona con la que revivir algo tan especial. Por eso ya he reservado una **Nintendo Classic Mini: NES**, pero no para mí, sino para ella, para devolverle el regalo que le debo desde hace 30 años. 'FelicidadNES' a todos.

La tienda del Profesor Willow



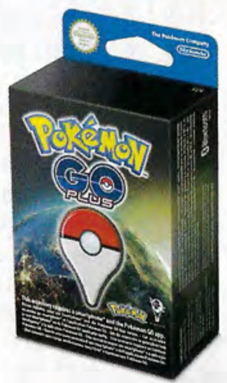
Bienvenido, entrenador. Soy el Profesor Willow y te traigo los mejores productos para lucir tu afición por Pokémon GO, aunque tengo mucha más variedad de sagas. ¡Echa un vistazo!



+400 euros

La estatua de Zelda: The Wind Waker más increíble que hemos visto es la obra cumbre de First4Figures, una espectacular reproducción de Toon Link y el Mascarón Rojo surcando las aguas de Hyrule, que en su versión especial se iluminan con transiciones de luces LED. Soñar es gratis... La estatua no.





34,95 euros

Pokémon GO Plus ya está a la venta para entrenadores pro. El dispositivo se conecta al móvil por Bluetooth y te avisa de acontecimientos del juego mediante vibración y luz LED. ¡No te hará falta ni mirar el móvil!



22,99 euros

24,99 euros

Por fin tendrás una réplica del escudo hyliano y la Espada Maestra (versión Skyward Sword) sin necesitar un saco de 9999 rupias para pagarlo. El escudo mide 48 x 38 x 8 cm., mientras que la espada alcanza los 66 cm. Son réplicas de plástico y tienen licencia oficial. En Omegacenter.es.



35,80 euros

La vuelta al cole, la uni o el curro será más llevadera si llevas tus cosas en una mochila tan NESpecial como ésta, perfecta para transportar tu Nintendo Classic Mini: NES en noviembre. Busca "NES" en Thinkgeek.com.



7,95 euros

Estos Pikmin de peluche de 15 cm. te ayudarán con las tareas de la casa y se irán a dormir contigo cuando las criaturas de la noche salgan de caza (ficción publicitaria). Te esperan en tiendas Game.



16,00 euro

¿Cómo se escribe Mario en japonés? Nunca se te olvidará gracias a esta estilosa camiseta oficial 100% algodón, disponible en cuatro tallas en la Nintendo Online Store: nos.nintendo-europe.com.



23,99 euros

Este pijama de Yoshi para chica es tan completo que incluye pantalón y la frase "Sleeping time!" (¡hora de dormir!) en su camiseta. También es de la Nintendo Online Store. Para dormir como una Bebé Peach.



2,76 euros

Presume de Equipo en Pokémon GO mientras cazas por el parque o conquistas un Gimnasio llevando la pegatina-insignia de tu equipo en el coche, el móvil, la ropa, la carpeta... o la puerta de tu casa. Buena idea de Etsy.com (busca 'Pokémon GO decal').

*Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

El consultorio sigue abierto 24 horas al día para resolver todas vuestras dudas.



José González

¿Cuándo llegarán los Pokémon de otras generaciones a Pokémon GO?

Niantic no ha revelado fecha para la segunda generación, ya que ahora mismo están trabajando a fondo en corregir errores y añadir nuevas características como la función "Compañero", que nos permitirá elegir a un



Pokémon amigo para pasearlo y ganar recompensas como caramelos. Aparecerá en la pantalla de entrenador junto a nuestro avatar, y podremos cambiar de pokéaliado en cualquier momento.

Aitana Pardo

¿Cuándo anunciarán los juegos de Animal Crossing y Fire Emblem para móviles?

Saldrán antes de finales de marzo, y apuntaos todos el 2 de noviembre, porque ese día se celebrará una mini Animal Crossing Direct donde se anunciará algo importante... ¿tendrá que ver con la app?



Fran Sobral

¿Qué pasa con los amiibo de Bayonetta, Cloud y Corrin? No se dijo nada de ellos en el último Direct...

Pues eso mismo... que, de momento, no hay noticias sobre ellos, pero siguen confirmados. ¡Con los fantásticos amiibo clásicos de Link casi se nos habían olvidado!

Miguel Algarra

¿Pikmin 3DS es el nuevo Pikmin que Miyamoto decía tener casi terminado? ¿Significa eso que no habrá Pikmin 4?

En el momento en que escribimos esto no hay confirmación oficial, pero teniendo en cuenta que será un spin-off de plataformas 2D, es de suponer que no reemplazará al Pikmin 4 de estrategia en tiempo real al que probablemente se refería Miyamoto. ¿Lo veremos en NX?



Lucía Roldán

¿Cuándo sale Shantae: Half-Genie Hero? ¿No era 27 de septiembre?, pero no veo esa fecha en la web oficial.

Y se debe a que ha sufrido un pequeño retraso de unas seis semanas, ya que WayForward necesita pulirlo y corregir fallos, así que lo tendremos en Wii U a principios de noviembre, acompañado de nuevos personajes y contenidos descargables. Creednos que valdrá la pena.

Pablo Cabrerizo

Ya que últimamente hay menos novedades, ¿saldrán más Selects en Wii U?

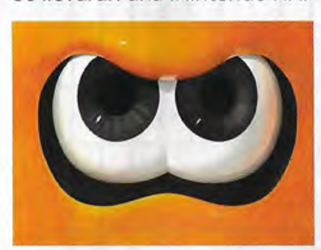
Desde el 30 de septiembre, Captain Toad: Treasure Tracker, Pikmin 3, Super Mario 3D World y Mario Party 10 se unen a la gama Nintendo Selects. Y ese mismo día se estrena la serie Nintendo eShop Selects, que relanza en formato físico éxitos de la eShop, con los juegos FAST Racing Neo y SteamWorld Collection (SteamWorld Dig + SteamWorld Heist) de Wii U.



Ricardo Zamora

He oído que Splatoon ahora tiene una competición oficial. ¿Qué hay que hacer para participar?

Así es: Splatoon se ha convertido en e-Sport gracias a un acuerdo entre Nintendo y ESL, la empresa de deportes electrónicos más grande el mundo. Para informarte sobre el torneo Go4Splatoon y cómo participar, visita la web http://play.eslgaming.com. Allí verás las reglas. Los ganadores de la final europea se llevarán una ¡Nintendo NX!



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a la siguiente dirección de email:

revistanintendo@gmail.com



El Héroe del pasaTiempo





El título perdido

Ordena los trozos para formar el título de tres juegos.

1. HU · TIV · KAC · DE · EPI · TEC

2. RIS · DIC · SUP · KI · ING · ARU

3. RI · ASH · OUB · MA · LED · RTD · OKA

El fotograma



Observa bien esta imagen y pon a prueba tu memoria fotográfica... ¿A qué juego de la historia de Nintendo pertenece esta intro?



Enigma pixelado

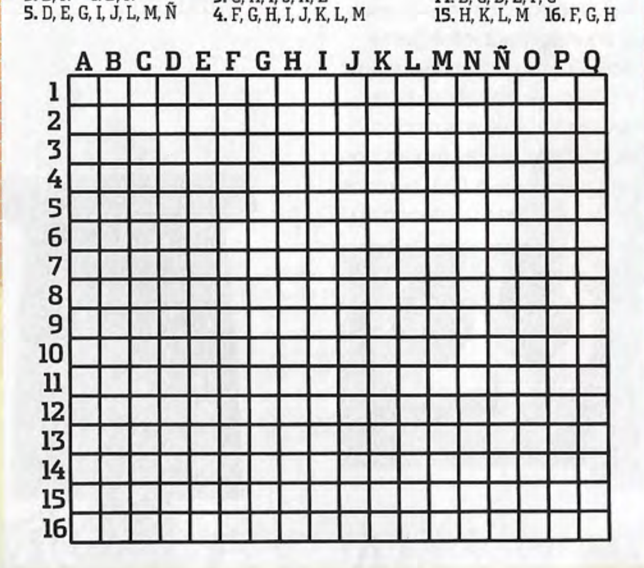
Colorea la cuadrícula así para descubrirlo:

Verde:
1. G, H, I, J, K, L
2. F, G, H, I, J, K, L, M
3. F, M 5. H, K
8. E, F, M, N 9. L, M
10. I, J, K, L M 11. K, L
12. I 13. K, L, M, N
14. I, J, K, L, M

6. D, E, G, I, J, L, M, Ñ
7. E, F, G, H, I, J, K, L, M, N
8. G, H, K, L 9. H, I, J, K
10. D, N
11. C, D, E, H, M, N, Ñ
12. D, H, M, Ñ, O 13. D, H, Ñ
14. H 15. C, D, E, F, G

Naranja claro:
3. D, Ñ 4. D, Ñ
5. D, E, G, I, J, L, M, Ñ

Naranja fuerte:
3. G, H, I, J, K, L
4. F, G, H, I, J, K, L, M
5. F, M 6. F, H, K, M
7. Ñ 8. I, J, Ñ
9. C, D, E, F, G, N, Ñ, O
10. B, C, E, F, G, H, Ñ, O
11. B, F, G, I, J, O
12. B, C, E, F, G, J, K, L, M
13. B, C, E, F, G, I, J
14. B, C, D, E, F, G
15. H, K, L, M 16. F, G, H



Hay un gazapo en mi sopa

En esta sopa de letras se ocultan varios personajes de una saga muy conocida... pero se ha colado uno que no pertenece a ella. ¿Podrás dar con él y tomarte la sopa sin gazapos? Pista: vale en todas las direcciones excepto en diagonal.

A F G Y A R A D O I L I G I V U
O R U T R A C V S M I Y A M O T
V O L M S W A L U I G L Y P U F
L A Y T O M B A Y O N E T R O L
Z I N O C E N C I O L A Z U G D
L U N A R L A N I F A L E N A C
E K E K A T O T O L F A R O N I
L V K I T R B Y Ñ I I N E N D O
A S I S E B U T O K G W A R U A
D O N K S Y E V I S A U B T L N
Z E D L A G S K T L R A I C I I
A L F O N I T S U J O T E S O R
R B S O I B E T U N I O F V U T
O G H U C Y L X C E H Q P R H A
M A G I K R A P I O D N E T N K
R E M I T R O T O R T I M E H J

Atrapa al impostor

Uno de estos fantasmas no tiene pareja y sobra en este cuadro. Ayuda a Luigi a desenmascararlo.



Buscando a Poochy



#BuscandoaMew (nº 288)
El Pokémon más buscado de la historia ha sido también el más encontrado: el mes pasado batisteis el récord de participación. Y resulta que Mew no estaba en el S. S. Anne de Ciudad Carmín como rezaba la leyenda urbana, sino en la Bahía Boquerón de **Dragon Quest VII**, en su avance de la página 47.



Y este mes: ¡Poochy!
El perrito de Yoshi ha vuelto... en forma de amiibo de lana con **Poochy & Yoshi's Woolly World** para 3DS, pero es tan travieso que su versión pixelada de Yoshi's Island se nos ha escondido en la revista. Si lo encuentras, apunta en la ficha el número de la página.

Los + rápidos

- @Jjvaca
- @CarlosPadros6
- @CarlosSanJoses1
- @DiegoGallardoCh
- @MaxFerrerLopez
- @Iker13Palencia
- @JoseBarcorgamer
- @Pokerface897
- @OtakuClar98
- @Adri_Serranoh
- @JuanjosEspi03
- @Pau_Sal03
- @Carlino_Duke
- @PinkuKawaii12
- @AbrilRodriSan
- @EmmaArnal
- @Jantje_Hoeven

Ficha de respuestas

El título perdido:

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Enigma Pixelado: ____________________

El fotograma: ____________________

Gazapo en mi sopa: ____________________

Atrapa al impostor: ____________________

Buscando a Poochy: ____________________



Rellena la ficha, hazle una foto y súbela a Twitter poniendo **#ElHeroeDelPasatiempo**. ¡Sorteamos un amiibo!



Aún más madera

Por Roberto Ruiz Anderson

Cada emisión de un nuevo Nintendo Direct es una fuente de ilusión y sorpresas agradables, y el del pasado 1 de septiembre (dedicado a los próximos juegos de 3DS) no fue una excepción. Han pasado cinco años y medio desde el lanzamiento de 3DS, y nuestra querida portátil no sólo sigue en plena forma sino que con este Direct ha quedado claro que tiene cuerda para rato.

La gran sorpresa fue el nuevo Pikmin para 3DS: me gusta que Nintendo quiera explorar más esta saga, desarrollando un juego que nos presenta un nuevo enfoque, y que seguramente será un estupendo aperitivo de cara al probable Pikmin 4 de NX.

Tampoco me esperaba que juegos de lo mejorcito de Wii U como Super Mario Maker y Yoshi's Woolly World acabasen teniendo versiones en 3DS, y que además pintasen tan bien.

Y por supuesto, como amante del rol japonés, fue toda una alegría ver que algunos de mis juegos más esperados llegarán antes de lo que pensaba. ¡Tendremos Shin Megami Tensei IV: Apocalypse y 7th Dragon III Code: VFD este mismo año! Y por si fuera poco, el gran Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito (adaptación para 3DS de uno de mis juegos favoritos de la historia) llegará a principios de 2017.

Lo único que me decepcionó fue que seguimos sin noticias del lanzamiento europeo de Inazuma Eleven GO Galaxy. ¿Acaso no piensan traerlo nunca?



Pokémon™ GO

LOS 25 MEJORES TRUCOS

¡Pokémon GO es la fiebre que arrasa en todo el mundo! Y seguro que tú también estás jugando. Estos trucos te permitirán sacar todo su jugo al juego: atrapar Pokémon, afrontar las peleas en los gimnasios, administrar tus poké-balls y otros objetos... ¡Hay que saber de todo para ser un gran entrenador!







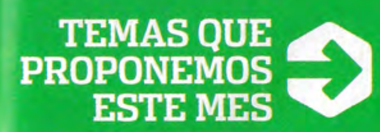
1 ¡UN PIKACHU APARECIÓ!

Si aún no has empezado el juego, prueba este curioso 'easter egg' para conseguir a Pikachu nada más empezar. Ignora los tres iniciales que te ofrece el Profesor y aléjate de ellos hasta que reaparezcan. Tras varios intentos, ¡aparecerá Pikachu!



2 LOS HERMANOS EEVEE

Primer guiño a la serie de animación de Pokémon. Si llamamos Rainer, Pyro o Sparky a nuestro Eevee antes de evolucionarlo, nos aseguraremos de que se transforma en Vaporeon, Flareon o Jolteon respectivamente. ¡Como los de los hermanos Eevee!





Echamos un vistazo a los equipos de los nuevos campeón y subcampeón del mundo.



pág 78 **Yo-kai Watch**

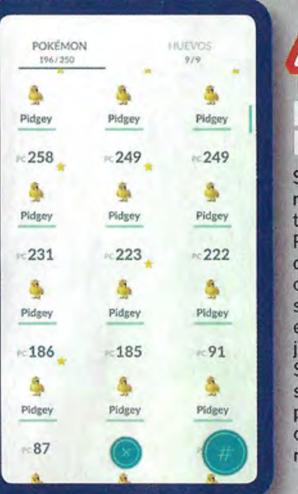
Nos adentramos en el peligroso Infierno Infinito y os contamos todos sus secretos.





3 ZIPPO ES PERFECTO

Otro guiño a Ash y sus amigos. En una ocasión, nuestro protagonista se enfrenta a un Charmeleon llamado Zippo. Prueba a ponerle ese nombre a tu Charmander, y al evolucionar siempre tendrá los ataques Ascuas y Llamarada, la mejor combinación posible.



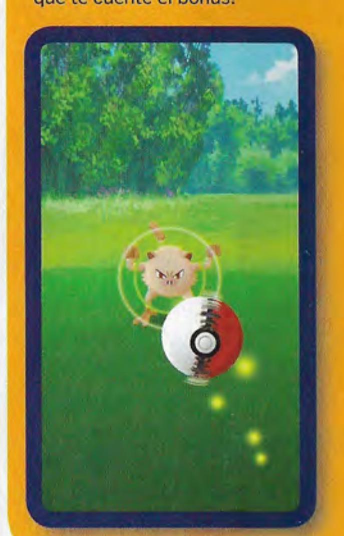
4 BENDICIÓN DE PIDGEY

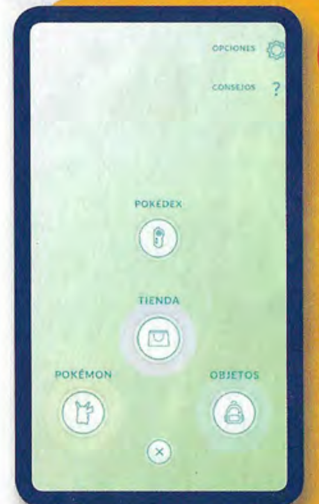
Seguramente estarás harto de encontrarte decenas de Pidgeys todos los días. Captura tantos como puedas, porque si aprovechas para evolucionarlos todos juntos con un Huevo Suerte activado, conseguirás miles de puntos de experiencia del tirón. ¡Te queremos, Pidgey!



5 LANZA CON EFECTO

Además del lanzamiento normal, si al agarrar la Pokéball le das vueltas con el dedo antes de tirar, conseguirás lanzarla con efecto. Un tiro mucho más complicado que el normal, pero merece la pena para conseguir más experiencia al capturar al Pokémon. ¡Asegúrate de que la Pokénall brilla para que te cuente el bonus!





6 GANA TIEMPO

Aquí va un pequeño consejo. No hace falta tocar la Pokéball de la pantalla principal y luego el botón del menú al que quieras acceder. Si deslizas la Pokéball hacia arriba, derecha o izquierda, accederás directamente a cualquiera de los menús. Así ahorrarás tiempo.



7 CHEQUEA LOS IVS

No te fíes únicamente de los PCs de un Pokémon. Si tienes dos criaturas de la misma especie, pídele al líder de tu equipo que te los analice y quédate con el que mejores IVs tenga, aunque sus PCs sean algo inferiores. La mejor combinación es 15/15/15.



8 ORIGEN DE HITMONLEE

Si estás desesperado por encontrar un Hitmonlee, puedes acercarte a la tumba del mítico actor de artes marciales Bruce Lee en Seattle, pues está repleta de estos Pokémon. ¿Y eso? Hitmonlee está basado en él, al igual que Hitmonchan en Jackie Chan.



9 AHORRA POLVO

Los mejores Pokémon empezarán a salirte a partir del nivel 30 de forma salvaje, o del nivel 20 si nacen de huevo. Para entrenarlos al máximo necesitarás muchos Polvoestelares. ¡No los malgastes todos en tus primeros Pokémon!



10

¡A TODA MECHA!

Si pasas por muchas Poképaradas en poco tiempo, olvídate de explotar las pompas de cada objeto para recogerlo. De hecho, no tienes por qué explotar ninguna. En cuanto gires la Poképarada y ésta se vuelva de color morado, puedes salir directamente y olvidarte de los objetos. Éstos se añadirán automáticamente a tu inventario. ¡A pillar más Poképaradas!





11

CHEQUEA LOS GIMNASIOS

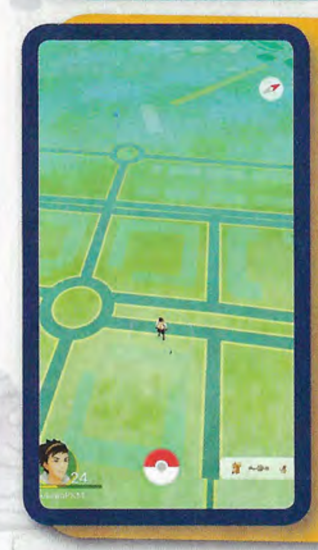
Si pasas cerca de un Gimnasio Pokémon, revísalo aunque sea de tu propio equipo. En muchas ocasiones quedará un hueco libre. ¡Aprovecha y pon uno de tus Pokémon para defender mejor el Gimnasio!



12

INCUBA CON CABEZA

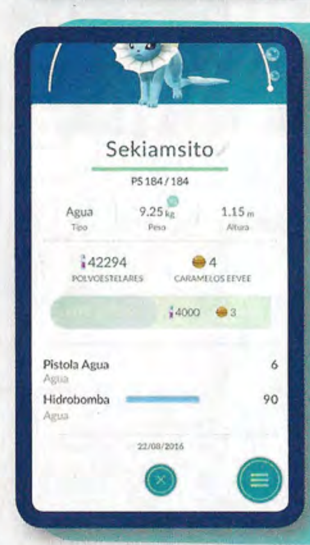
Al ir subiendo de nivel recibirás Incubadoras extra de usos limitados. Aprovecha estas incubadoras para huevos de 10 km, y ve abriendo a la vez varios huevos de 2 km con la de usos infinitos.



13

DEJA EL JUEGO PUESTO

Mientras estés en casa, si dejas el juego encendido, aunque no te estés moviendo, verás que el personaje da pequeños pasos. Estos pequeños fallos de precisión del GPS vienen genial para ir abriendo huevos poco a poco. ¡Sin prisa pero sin pausa!



14

ANALIZA ATAQUES

Además de los PCs y los IVs de cada Pokémon, también es muy importante tener en cuenta los ataques que posee. Un Vaporeon con Hidrobomba será mucho más poderoso que otro con Hidropulso. ¡Ten esto siempre en mente! código para que le echéis un vistazo.



15

PLANEANDO LA BUENA RUTA

Si en menos de media hora consigues acercarte a 10 Poképaradas, esta última te dará un bonus de objetos y experiencia. Cuando salgas a pasear, planea tu ruta para conseguir todas las Poképaradas posibles. No olvides que, tras 5 minutos, ¡éstas se resetearán y podrás volver a cogerlas!





16

¡LISTO PARA CORRER!

Cuando aparezca un Pokémon nuevo, como máximo estará en un mismo sitio durante 15 minutos. Si ves en el Pokéradar un especimen raro y no quieres jugártela, ¡date prisa y búscalo! No es la primera vez que a alguien le desaparece un Dragonite en las narices...

17

ELABORA UN BUEN PLAN

Al enfrentarte a un Gimnasio, piensa bien tu equipo para tener Pokémon que tengan ventaja de tipo frente a todos los Pokémon que vayas a encontrarte. Aunque Arcanine sea tu Pokémon más poderoso, ¡no es buena idea plantarle cara a un Vaporeon con él!









18 TIRA CON PRECISIÓN

Para conseguir más experiencia al atrapar un Pokémon, intenta tirar la Pokéball siempre al centro del círculo blanco que rodea al Pokémon. Si consigues un bonus 'Genial' o 'Excelente', conseguirás, respectivamente, un 50% o un 100% más de experiencia con esa captura.



19 ACUMULA GIMNASIOS

Cada 24 horas podrás recibir 10 Pokemonedas y Polvoestelares como recompensa por cada Pokémon que hayas dejado en un Gimnasio. Conquista varios y canjea todos los días la recompensa para conseguir dinero rápido



20 ¿DE DÓNDE HA SALIDO?

Si ves un Pokémon rodeado por círculos blancos, es porque ha aparecido allí de forma aleatoria. Si esos círculos son morados, es porque el Pokémon ha sido invocado por un Cebo. Y si estás usando Incienso y el Pokémon que aparece está rodeado de un humo morado, ¡solo podrás atraparlo tú!





21 DE PASEO

Visita parques públicos y lugares con muchas Poképaradas para conseguir un montón de Pokémon en un solo día. Muchos Entrenadores se juntan para jugar en lugares como éstos, por lo que estarán plagados de Cebos que te serán de gran ayuda en tu búsqueda de Pokémon.

22 OJITO CON LAS POKÉMONEDAS

Si en algún momento necesitas gastar dinero para comprar Huevos Suerte o Cebos, piensa que, si vas a hacerlo varias veces, te saldrá mucho más rentable comprarlos en pack. Aunque a corto plazo sean más caros, a largo plazo terminarás ahorrando dinero.



23 POKÉMON ÚNICOS

Si viajas a otros países, no olvides abrir Pokémon GO, porque hay Pokémon exclusivos de cada continente. En América encontrarás Tauros, en Europa Mr.Mime, en Oceanía Kangaskhan, y en Asia Farfetch'd. ¡Tendrás que viajar mucho para hacerte con todos!



24 ¡NO LO DEJES ESCAPAR!

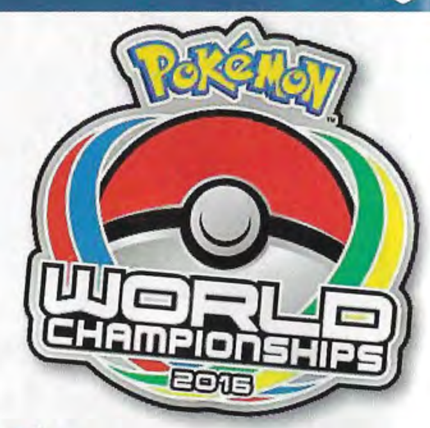
Si un Pokémon es muy raro y el círculo que lo rodea es de color naranja/rojo, es porque es muy difícil de atrapar. No te la juegues, si utilizas Baya Frambu, Ultraball (o Superball) y haces un tiro 'Excelente', maximizarás las posibilidades de atraparlo.

25 ¡A PEDALEAR!

Si viajas en coche o en autobús y abres Pokémon GO, el móvil detectará que vas demasiado rápido y la distancia que recorras no te contará para abrir huevos. Pero, si vas en bici, el juego sí que te contará la distancia como si fueses andando. ¡Sin duda, es la mejor forma de incubar los huevos de 10 kilómetros rápidamente!







VGC POKÉMON 2016:
WOLFEY GANA EL MUNDIAL

Tras uno de los mejores Campeonatos Mundiales de todos los tiempos, ya contamos con toda la información sobre los equipos de los Campeones de este año. ¡No perdáis detalle, porque son equipos la mar de interesantes!

Wolfe Glick Campeón



Nick: **Wolfey**
Edad: **21**
País: **Estados Unidos**
Palmarés:
- 5 veces Campeón Regional
- 2 veces Campeón Nacional
- 5 veces compitiendo en Worlds
- Campeón Pokémon World Championships 2016

Wolfey es uno de los mejores jugadores de Pokémon Competitivo de todos los tiempos, con una de las mejores trayectorias y palmarés de la historia.

Desde 2011, y sin fallar ni un solo año, **Wolfe Glick** ha estado compitiendo en los **Campeonatos Mundiales de Pokémon**. En 2012 ya luchó contra otro de los mejores jugadores del mundo, **Ray Rizzo**, por el título de Campeón. Aunque entonces quedó segundo, este año por fin ha conseguido el título.



BRONZONG
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Grosera
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: -Velo Sagrado -Intercambio -Espacio Raro -Giro Bola



HITMONTOP
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Botón Escape
Movimientos: -A Bocajarro -Vastaguardia -Sorpresa -Amago



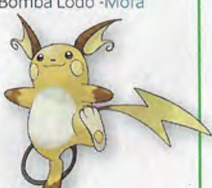
GENGAR
Habilidad: Sombra Trampa
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Gengarita
Movimientos: -Fuego Fatuo -Protección -Bomba Lodo -Mofa



KYOGRE
Habilidad: Mar del Albor
Naturaleza: Modesta
Objeto: Prisma Azul
Movimientos: -Salpicar -Rayo Hielo -Protección -Pulso Primigenio



RAYQUAZA
Habilidad: Ráfaga Delta
Naturaleza: Alegre
Objeto: Banda Focus
Movimientos: -Protección -Velocidad Extrema -Ascenso Draco -Danza Espada



RAICHU
Habilidad: Pararrayos
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: -Sorpresa -Voltiocambio -Moflete Estático -Esfuerzo

Jonathan Evans Subcampeón



Nick: **EzraelVGC**
Edad: **20**
País: **Estados Unidos**
Palmarés:
- Top 4 APEX 2015
- Top 16 Nacional UK 2016
- Top 8 Regional Londres 2016
- Top 2 Pokémon World Championships 2016

Aunque hasta ahora nunca había destacado en ningún otro Campeonato Mundial, Jonathan Evans ha demostrado saber jugar a la perfección este año.

Jonathan, más conocido como **Ezrael**, a pesar de ser un jugador conocido en la comunidad competitiva de habla inglesa, nunca había destacado como jugador en ningún **Campeonato Mundial.** Este año ha dado el pelotazo, demostrando saber jugar a la perfección ese 'Doble Primal' con Mega Gengar y Mega Manectric.



BRONZONG
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Plácida
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: -Velo Sagrado -Intercambio -Espacio Raro -Giro Bola



GROUDON
Habilidad: Tierra del Ocaso
Naturaleza: Mansa
Objeto: Prisma Rojo
Movimientos: -Erupción -Puño Fuego -Protección -Filo del Abismo



GENGAR
Habilidad: Sombra Trampa
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Gengarita
Movimientos: -Fuego Fatuo -Protección -Bomba Lodo -Poder Oculto



KYOGRE
Habilidad: Mar del Albor
Naturaleza: Modesta
Objeto: Prisma Azul
Movimientos: -Trueno -Rayo Hielo -Protección -Pulso Primigenio



MANECTRIC
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Manectricita
Movimientos: -Trueno -Voltiocambio -Poder Oculto -Protección



TALONFLAME
Habilidad: Alas Vendaval
Naturaleza: Alegre
Objeto: Baya Atania
Movimientos: -Fuego Fatuo -Mofa -Pájaro Osado -Viento Afín







Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com



Bienvenidos al práctico de YO-KAI WATCH, el juego donde siempre es verano. ¿Preparados para adentraros en el Infierno Infinito? Y no, no nos referimos al final de las vacaciones, sino a uno más peligroso.

LOS JEFES DE INFIERNO INFINITO

En Infierno Infinito te esperan los jefes más terribles, versiones más poderosas de los grandes villanos a los que has vencido en la aventura. Además de desearte suerte, vamos a darte unos consejillos útiles para que les hagas morder el polvo.



1 OJIMANDRA

El modus operandi de este jefe es muy parecido al de Babamandra, sin embargo no os confiéis, ¡es mucho más fuerte! Ya sabéis, **atacad sin cesar a sus cabezas** hasta que deje a la vista sus ojos, **¡fijad el objetivo en ellos y demostradle quién es el jefe!**





2 JABALUPO

Otro de los "primos" de los jefes de la historia principal del juego. **Su punto débil es su gran ombligo**, pero para poder fijarlo como objetivo tendréis que darle antes unos **buenos golpes en la cabeza**, así que fijad el objetivo en su cabeza antes de nada.





3 ESTIGIO VI

Este Yo-kai **no tiene un punto débil** como tal, sin embargo se dedica a invocar a otros Yo-kai en la batalla. Tendréis que ir alternando el objetivo entre ellos y el jefe para poder hacerle morder el polvo. **Es recomendable utilizar Yo-kai con técnicas que afecten a más de un objetivo.**



4 CLIPSO

Si conseguimos que Clipso mantenga **los ojos cerrados**, sus ataques fallarán con más frecuencia, lo cual nos permitirá centrarnos en **la cicatriz de su frente** para derrotarle en un abrir y cerrar de ojos. Aunque parezca fácil en la teoría, ¡puede que la práctica sea algo más complicada!



5 DR. SINTRIPAS

¡El Dr. SIntripas es todo corazón! Una vez más **habrá que estar atento a los corazones que surgen en el escenario** para destruirlos antes de que este jefe pueda cargar sus poderosos ataques. **¡Fijad el objetivo en el corazón de su pecho!** La verdad es que es uno de los jefes más inquietantes y peligrosos del juego...



6 TERRORMADURA

Terrormadura es un Yo-kai, pero también es un ratón. **Hay que destruir el pecho de la armadura para poder fijar el objetivo sobre el roedor**, ya que es la única forma que tenemos de poder hacerle realmente daño a este jefe. La armadura resistirá varios golpes pero se acabará rompiendo. Fija el objetivo en el ratón y verás que su energía baja mucho más rápidamente. Lo malo es que la armadura se regenera... Repite la misma táctica hasta que se vacíe por completo la barra de energía del lado izquierdo.



7 CALARRUPTO

Calarrupto tiene una esfera bajo su segunda boca y ese es su punto débil. Si queremos tener la oportunidad de fijar el objetivo en esa esfera, tendremos que propinarle una buena paliza. ¡Cuidado con los ataques cargados de este jefe!



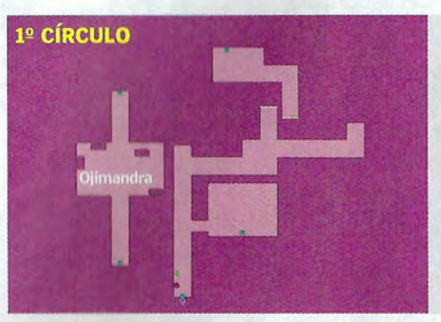
8 CALDEWOK

Anda, este jefe es nuevo. No os dejéis engañar por su aparencia simple, si es el último jefe del Infierno Infinito será por algo... Para que Caldewok nos muestre su verdadero ser, **hay que destruir los 3 sellos que sujetan su tapa;** y una vez que le echemos el ojo, fijad el objetivo en él y utilizad vuestros mejores ataques para derrotarle.



EL MAPA DE INFIERNO INFINITO

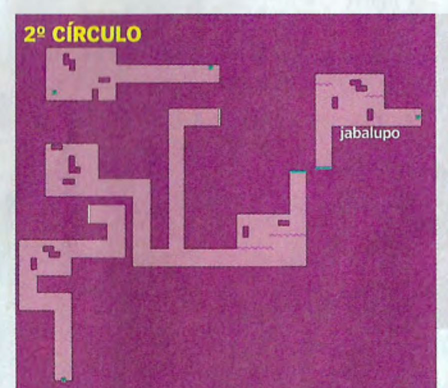
Para entrar en la mazmorra final del juego necesitamos la llave. Está en la casa de los Peña, en Colinas Pardas. Cuando la tengas, busca una barrera rota junto a la carretera, a la izquierda del templo Shoten.



1º CÍRCULO

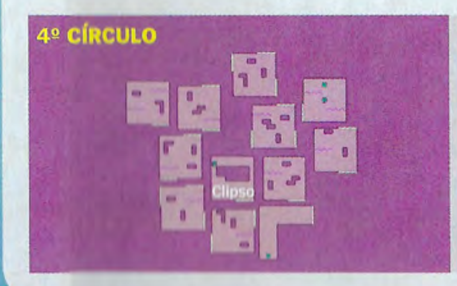
Yo-kai que pueden aparecer en este piso:

- **044.** Coberturo
- **070.** Rebelcebú
- **099.** Komasan
- **141.** Negatisquito
- **151.** Pataletoni
- **160.** Avarqueroso
- **169.** Cantonio



2º CÍRCULO

- **044.** Coberturo
- **045.** Estatinarca
- **070.** Rebelcebú
- **099.** Komasan
- **141.** Negatisquito
- **151.** Pataletoni
- **160.** Avarqueroso
- **169.** Cantonio

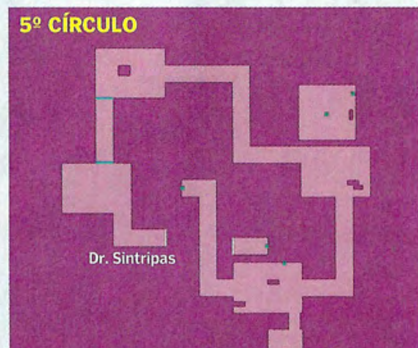


3º CÍRCULO

- **009.** Yelmandante
- **012.** Flamileón
- **134.** Mamá Aura
- **150.** Suspicioni
- **153.** Tengulecto
- **192.** Anjijila
- **198.** Draqui

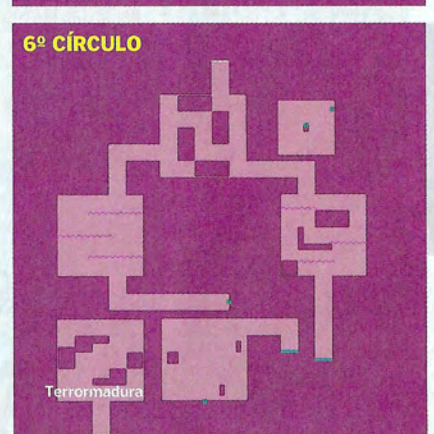
4º CÍRCULO

- **009.** Yelmandante
- **012.** Flamileón
- **134.** Mamá Aura
- **150.** Suspicioni
- **153.** Tengulecto
- **192.** Anjijila
- **198.** Draqui
- **200.** Dragón Azur



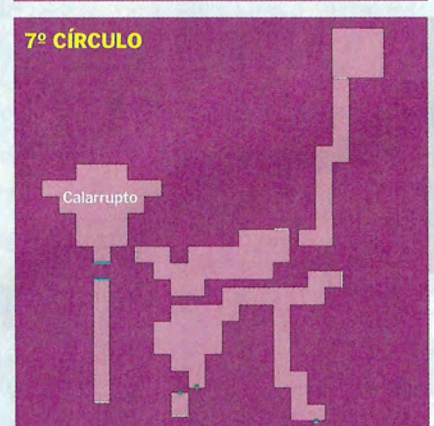
5º CÍRCULO

- **021.** Sushiyama
- **093.** Jibanyan
- **145.** Nostoy
- **147.** Enciélago
- **184.** Arruñona
- **187.** Insomna



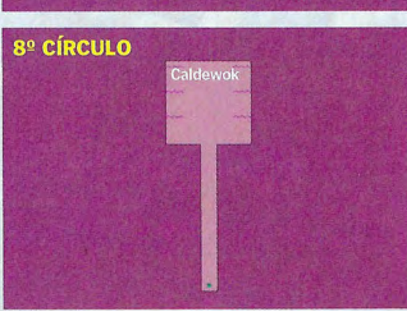
6º CÍRCULO

- **021.** Sushiyama
- **093.** Jibanyan
- **145.** Nostoy
- **147.** Enciélago
- **184.** Arruñona
- **187.** Insomna
- **188.** Morfea



7º CÍRCULO

- **026.** Osfurio
- **052.** Tetrariosa
- **090.** Escanlofrío
- **092.** Lavadenco
- **157.** Timidiablo
- **170.** Multiniche
- **182.** Graciosno
- **190.** Florinoko



8º CÍRCULO

Ha llegado la hora de enfrentarnos al jefe final del Infierno Infinito. ¿tendremos lo que hay que tener para hacerle frente a Caldewok?





LAS PETICIONES DE WHISPER

¡Las peticiones parecen no acabarse nunca! Con tantas opciones es normal que recurramos a Whisper, él nos ha preparado esta selección de peticiones encantado:

PARA GANAR EXPERIENCIA

¡CIERRA ESO!



En: **Cumbres floreadas: Segundos relojes**

Objetivo: **Derrota a los Yo-kai traviesos**

Ganas: **247 pts. exp y En guardia x1**

Hay que buscar y derrotar a los **3 Alcaldero** de las proximidades. Uno está junto al policía, otro al lado de Segundos relojes y el último frente a la casa de Oso.

A DESTIEMPO



En: **Centro cívico de Floridablanca**

Objetivo: **Ayuda a que los bailarines se sincronicen**

Ganas: **241 pts. exp y Estrella brillante x2**

Si vamos al Monte Arboleda de noche, encontraremos a Eneposa con la lente. Cuando ese Yo-kai sea nuestro amigo, completaremos la petición.

ESCONDITE



En: **Cumbres Floreadas: Termas**

Objetivo: **Encuentra a los 6 niños**

Ganas: **1154 pts. exp, Resistina x2 y Resisitina Alfa x1**

Busca entre los jardines de las casas y **usa resistina**, porque nos va a tocar correr para pillar a algunos de los chicos.

LA HOLGAZANA



En: **Sur: Calle del Licenciado**

Objetivo: **Encuentra a la policía holgazana**

Ganas: **328 pts. exp y Kárate va x1**

Tendremos que ir hasta el parque rompeolas para descubrir que la pereza de la policía es debida a un Yo-kai. Si usamos la lente veremos que **el culpable es Katano.**

PARA PASAR UN BUEN RATO

UNA ESPADA DE REGALO



En: **Hospital Fortuna**

Objetivo: **Examina las lápidas**

Ganas: **2422 pts. exp y Colmillos de vamprio x1**

Hay que ir al Templo Shoten de noche con el objeto "Espada traicionada", que nos puede dar Juntollero al derrotarle en el Yo-kai World. Hay que ofrecer la espada como tributo.

¡ACABA CON TENGU!



En: **Casa de los Arco: PB**

Objetivo: **Encuentra y derrota al Yo-kai**

Ganas: **2312 pts. exp y Abanico Tengu x1**

Necesitaremos el "Abanico de tifón" que puede darnos Avarqueroso al derrotarle en el Yo-kai World. Hay que utilizarlo en la roca del Sendero Escabroso.

FLORES EN EL TEMPLO



En: **Museo Estanque Calabaza**

Objetivo: **Investiga el templo**

Ganas: **2076 pts. exp y Escama pringosa x1**

Si hemos derrotado algún Pufilindo en el Yo-kai World, es posible que tengamos **el objeto "Flor inmortal"**; de ser así, habrá que ofrecerla en el altar del templo para enfrentarnos a Pom.

KYUBI, EL LEGANDARIO



En: **Colegio Floridablanca: Tejado**

Objetivo: **Derrota a Kyubi**

Ganas: **2202 pts. exp y Campanilla de fuerza x1**

Necesitamos el objeto "Tofu de oro" que puede darnos Mamá Aura al derrotarla. Hay que usar a Telespejo para volver al festival en el Monte Arboleda.

Próximo número

Sale el **14** de Octubre

Pokémon Sol y Luna

Te contamos por qué será el mejor Pokémon de la historia, comparándolo con anteriores pokéaventuras.

Y ADEMÁS TODO ESTO...

Skylanders Imaginators
Llega el 14 de octubre, no te pierdas nuestro análisis



Nintendo Classic Mini :NES
Te contamos qué se siente al probar una leyenda renacida



Paper Mario Color Splash
Analizamos el juego más esperado de Wii U este otoño

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Alfredo Pavez.
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



¡CONSIGUE UN SHINY YVELTAL!

DISPONIBLE PARA TU POKÉMON RUBÍ OMEGA, POKÉMON ZAFIRO ALFA, POKÉMON X O POKÉMON Y!

E638EANAHEYSKD5R

Sigue estos pasos para conseguir tu Pokémon Legendario:

1. Asegúrate de que tu consola Nintendo 2DS, Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS está conectada a internet. Si necesitas soporte técnico, acude a www.nintendo.es.
2. Inicia tu juego Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubí Omega o Pokémon Zafiro Alfa.
3. Selecciona **REGALO MISTERIOSO** en el menú principal.
4. Selecciona **RECIBIR REGALO** y después **SÍ**.
5. Selecciona **RECIBIR MEDIANTE CÓDIGO**, y después **SÍ** y **SÍ** otra vez para conectarte a internet.*
6. Introduce tu código.
7. Observa cómo consigues tu Pokémon Shiny Yveltal.
8. Habla con la repartidora de cualquier centro Pokémon para recoger a tu Shiny Yveltal.
9. Asegúrate de guardar la partida.









Regístrate en el Club de Entrenadores Pokémon en Pokémon.es para no perderte las asombrosas novedades.

*A lo largo del año se realizarán mantenimientos de los servidores y el canje de códigos no será posible en esos momentos. Visitia pokemon.es para más información. Se requiere acceso a Internet de banda ancha para realizar la descarga. Este contenido puede ser distribuido por otras vías en el futuro. Un código por persona: prohibida su venta. El código debe ser remitido antes del 31 de diciembre de 2016.



Nintendo

MARIO PARTY™ STAR RUSH

A LA VENTA
7 OCTUBRE

© 2016 Nintendo.

¡Más rápido, más frenético: locura multijugador!



¡Todo el mundo juega a la vez!



¡50 nuevos minijuegos y 8 modos de juego!



Ya puedes reservarlo y llevarte este cuaderno gratis*

*El cuaderno se entregará con la compra del videojuego a partir del día de su lanzamiento. Total unidades disponibles en todas las tiendas: 5.600.

AMAZON - FNAC - GAME - MEDIAMARKT

(Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.)

/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS